Nº1 MARZO/00 ¡Sólo 275 Ptas!

¡Bombazo!

LA MEJOR REVISTA PARA LOCOS DE PLASTATION

PLAY TOP

A LA VENTA LUNES SI, LUNES NO

ZAS. TRAS, TRAS

¡Sólo 275 Ptas!

FINAL FANTASY IX, X, XI
Imágenes exclusivas de lo último de Square

RIDGE RACER 5
La velocidad del siglo XXI

Canarias, Ceuta y Melilla 300 ptas. Portugal 450 esc. (cont.)
Alienpress
8 413042 071204 00001



RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS

MARZO 2000 Sumario Nº 1



Os presentamos la primera lista de títulos que van a pegar en PS 2.

Parasite Eve 2, la esperada secuela. ¿Llegará a España?

Evergrace, el rol que viene a Playstation 2

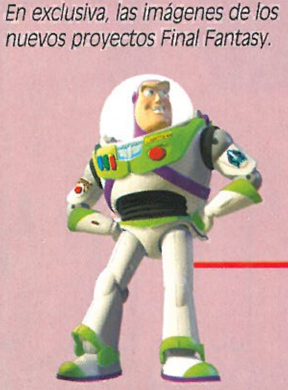
En exclusiva, las imágenes de los nuevos proyectos Final Fantasy.



Galerians: toda la emoción en un juego para adultos.



Resident Evil 3: Némesis. El terror ha vuelto.



La última y espectacular aventura de Buzz Lightyear.



Editor y Director: André Neves
Directora editorial: Michelle Kunz
Redactor Jefe: David Fraile
Redactores: Daniel Acal, Rubén Guzmán
Colaboradores: Miguel Angel Sánchez, Carlos Burgaleta, David Arellano, Susana Herrera, Rocío Herranz
Diseño y Maquetación: Carmen Cañas, Rafa Zamora, Marga Vaquero, Mª José Jiménez, Silvia Muñoz
Director General: André Neves
Directora de Márketing: Fátima Ulrich
Administración: Raquel Novillo, Eva Buenafé
Publicidad: Tel.: 91 556 15 63
Prensa de Hoy S.L.
c/ Orense, 32. 10º 3, Izq.
28020 Madrid
Tel.: 91 556 15 63
Fax: 91 556 91 11
E-mail: demos@lander.es
Distribuidora: SGEL, S.A.
Fotomecánica: Novocomp
[redacted]
D.L: M-8165-2000
Printed in Spain
impresa 03-2000
Epoca 1
Nº 1 PlayTop
Julio 2000

¡Hola, amigos!

Esta revista ha sido hecha para tí, jugador empedernido de Playstation. Queremos que disfrutes al máximo con tus juegos, así que si quieres consultarnos cualquier duda, pedirnos trucos, mandarnos dibujos, o simplemente, saludarnos, puedes hacerlo mandando tus cartas a la siguiente dirección:

Revista PLAY TOP
C/ Orense 32, 10 3°
28020 MADRID

O también puedes mandarnos tus e-mails a esta dirección de correo electrónico:

demos@lander.es
(especificando que es para la revista Play Top)

Esperamos tus comentarios, dudas y sugerencias, ¡ya estás tardando!

Vagrant Story

Sólo Square, los creadores de la saga Final Fantasy, podían superarse a sí mismos. Vagrant Story puede que sea el más grandioso juego que ha pasado por PlayStation.

Mejor que Final Fantasy

En una Europa medieval repleta de magia y monstruos, Ashley Riot, joven miembro de los Caballeros de la Paz de Vandelia, habrá de enfrentarse al líder de un peligroso culto religioso en constante búsqueda de poder. Esta premisa ha servido para que dos genios, Yasumi Matsuno (Final Fantasy Tactics) y Akihiki Yoshida (Ogre Battle) unan sus fuerzas en el intento de crear el mejor RPG de la historia de PSX.



Para ello han dotado al juego de un aspecto gráfico insuperable. Vagrant Storie ofrece interesantes posibilidades. Por ejemplo, ¿te imaginas que pudieses crear tus propias armas? Pues Vagrant Story te lo permite. Combinando distintos elementos, podrás crear armas únicas, de las que dependerán tu éxito o fracaso en la aventura. Además, los personajes acumularán daños en diferentes localizaciones de su cuerpo, de tal manera que podrán quedar inútiles de un brazo o una pierna, por ejemplo. El sistema de batalla utiliza el mismo engine gráfico que el resto del juego, lo cual logra una sensación de unidad que hace a esta aventura aún más inmersiva para el jugador. Por cierto, para que veas hasta que punto este juego es bueno, te diremos que la revista especializada más prestigiosa de Japón, Famitsu, le ha concedido un 40 sobre 40, honor que, hasta ahora, sólo habían merecido Soul Calibur y The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Ahora tan sólo nos queda rezar por que llegue a España, y cuanto antes.

¿Game Boy con la potencia de Playstation?

Como todo el mundo sabe, Nintendo está trabajando en la sucesora de la Game Boy Color. Denominada en principio Game Boy Advance, los rumores indican que contaría con la potencia de Playstation pero en un formato transportable como la Game Boy. Los rumores también indican que Nintendo podría lanzarla al mercado en las navidades de este año a un precio de 99 dólares, lanzando a la vez entre 6 y 8 títulos disponibles. Tres de esos juegos podrían ser títulos Pokemon.

Nuevas armas para nuevos retos

La compañía Big Ben ha puesto en Francia a la venta un nuevo modelo de pistola para Playstation, denominada "Vibration Gun". Como habrás podido adivinar por su nombre, esta pistola lleva incorporada un motor interno de vibración que hace que, cuanto más dispares, más vibre esta en tus manos. Incorpora también un dispositivo para seleccionar las distintas funciones, ya que también incorpora retroceso, como viene siendo habitual en otros modelos. Además, esta pistola funciona con toda clase de televisiones, y no como la pistola existente en Dreamcast, que no funciona bien en televisiones de 100 hz.

Las últimas novedades de la Ps2

Alta tensión

Playstation 2 sigue dando mucho que hablar, ¡y todavía no ha salido al mercado! Ha sido un duro trabajo de investigación, sin embargo, os ofrecemos nuevas noticias sobre la consola de Sony.

Parece ser que en Japón ha habido algunos problemas con la PS2. Bien es cierto que hasta el 4 de marzo no sale a la venta, pero parece ser que algunos juego de Playstation sufren de problemas de incompatibilidad con PS2, al parecer, debido a que algunos fabricantes de juegos no han respetado la normativa de Sony en la elaboración de los productos. Sin embargo, eso no nos afectará a los usuarios españoles, ya que aquí si se respeta la normativa de Sony. Por otro lado, parece ser que Sony está en negociaciones con Epic MegaGames para desarrollar el juego Unreal Tournament para PS2.

En breve empezarán a desarrollarlo y como fecha inicial de salida se barajan las Navidades de este año.

Por otra parte, parece ser que después de lanzarla en Japón, en Usa saldrá a la venta el 10 de Septiembre de este año, a un precio de 299 dólares (unas 50.000 ptas, más barata que aquí, que saldrá a 59.900 ptas). Junto a la consola también se lanzarán 26 títulos impactantes, gastando solo en publicidad (televisión, radio, prensa, internet, etc..) unos 250 millones de dólares. Los anuncios seguirán la misma línea que los actuales de Playstation.

La consola PS2 no llevará de serie un modem, como Dreamcast, pero los usuarios que tengan cables de modem podrán acceder a Internet a través de la consola. De los 26 títulos que lanzarán, 10 posiblemente tendrán componentes on-line y 2 tendrán jugabilidad completa a través de la red.

PlayStation® 2

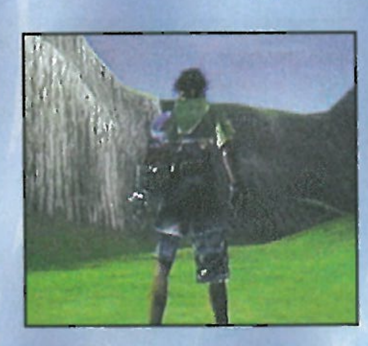




Imágenes exclusivas de lo nuevo de Square

Final Fantasy IX, X y XI

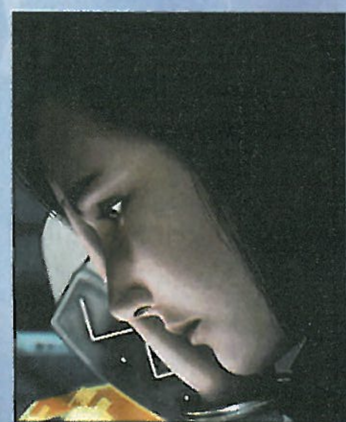
Nuestros espías han conseguido imágenes en exclusiva de los nuevos FF que Square prepara.





En el reciente Square Millenium, fueron presentadas imágenes y videos de los próximos títulos de la famosa saga. Final Fantasy IX será para PlayStation y tendrá un aspecto más "cartoon", siendo otra vez el look deformado el que se nos presente en este juego, aunque distinto (según Square) que los aspectos presentados por los dos anteriores juegos de Playstation. Cuatro personajes podrán ser utilizados en el campo de batalla, destacando uno sobre los otros tres. Parece ser también que se abandonará un poco la temática "space opera" para hacerlo más mágico, añadiendo más elementos mágicos y rescatando a antiguos personajes. Final Fantasy X esta actualmente en desarrollo para PS2, y podrá ser jugado tanto como un juego normal de un solo jugador como un juego online. Los gráficos serán muy realistas. El logo será "Final Fantasy X: The Journey Home". Final Fantasy XI todavía está muy verde, solamente hay diseños de personajes y lugares. El aspecto será similar a lo visto en los títulos de Pc EverQuest y Asheron´s Call. Aquí tenéis imágenes que hemos conseguido de esa presentación en exclusiva y además, como regalo, varios diseños de la película la que se está preparando sobre Final Fantasy.





Premios Blockbuster

Hay entregas de premios de películas, de música, de televisión, de literatura, pero nunca de videojuegos, hasta ahora. Blockbuster ha reconocido la valía de este mundo y ha incluido un apartado en los premios que otorgan cada año, los Blockbuster Entertainment Awards, que podremos conocer en junio. Las nominaciones son las siguientes:

- *Videojuego Favorito:*
  Army Men: Sarge's Heroes
  Super Smash Bros.
  Driver: You Are The Wheelman
  Resident Evil 3: Nemesis
  Pokemon Amarillo
- *Juego de Playstation Favorito Driver: You Are The Wheelman*
  Gran Turismo 2
  Resident Evil 3: Nemesis
  Syphon Filter
  Tomorrow Never Dies
  Tony Hawk's Pro Skater
- *Juego de Nintendo 64 Favorito Army Men: Sarge's Heros*
- *Donkey Kong 64*
  Mario Party
  Pokemon Snap
  Star Wars Episodio I: Racer
  Super Smash Bros
- *Juego Favorito de GameBoy*
  Pokemon Azul
  Pokemon Pinball
  Pokemon Rojo
  Pokemon Amarillo
  Super Mario Bros. Deluxe
  Toy Story 2
- *Juego Favorito de Dreamcast*
  NBA 2K
  NFL 2K
  Ready 2 Rumble Boxing
  Sega Bass Fishing
  Sonic Adventure
  Soul Calibur





Siempre Coca Cola

Aprovechando el tirón que tendrá en Japón el lanzamiento de la Playstation 2, Coca Cola ha anunciado que ellos también van a sumarse a la difusión de la Ps2, y nada mejor para ellos, y para todos los aficionados nipones, claro, que realizar un concurso en el que los ganadores, 1000 en total, podrán llevarse a casa una de estas consolas. Para ello, todos los japoneses que quieran participar podrán hacerlo a través de un concurso online o bien vía tarjeta postal a partir del 11 de Marzo, una semana después de que la consola salga a la venta. Los ganadores serán elegidos al azar y serán avisados a partir del 31 de Marzo para que puedan recoger su consola. La pregunta es... ¿hará lo mismo Coca Cola cuando llegue la Ps2 a España? Esperamos que sí.

Konami y los Juegos Olímpicos

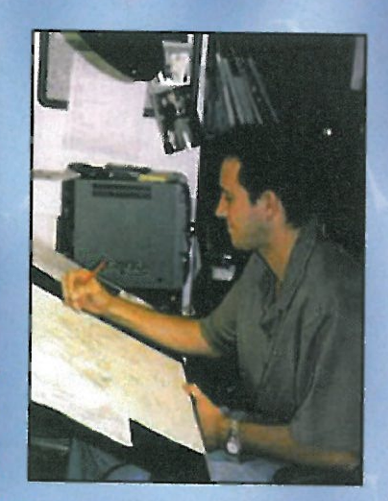
PS2 será la consola anfitriona de cuatro títulos basados en los Juegos Olímpicos, todos ellos desarrollados por Konami. Eso sí, no contarán con la licencia oficial de Sidney 2000, que está en manos de Eidos. Konami ya ha creado el título de atletismo más famoso de la historia, "International Track & Field", así que la calidad está garantizada. No obstante, Konami aún no ha revelado en que eventos deportivos se centrará cada título. Eso sí, sabemos que los juegos aparecerán en el tercer cuarto del 2000 en Japón, justo en medio de la fiebre Olímpica, y esperamos poder disfrutarlos aquí cuanto antes.

En 2D, Lara sigue siendo Lara

Lara vuelve al cómic



Las aventuras de Lara no solo transcurren en los videojuegos. Los chicos de Image nos lo cuentan todo.



Michael Turner (creador y artista de las series Witchblade, Fathom, y de los cómics Witchblade/ Tomb Raider) se ha puesto manos a la obra para ofrecernos un triple crossover entre Fathom, Lara Croft y Witchblade. La historia está dividida en tres partes, siendo las portadas de los tres números partes de una ilustración total. La historia comenzará en Fathom #12 donde aparecerán Witchblade y Fathom, saliendo Lara al final del episodio. En el #13 veremos como Fathom y Lara Croft unen sus fuerzas y por último en el #14 las tres aventureras se unirán paraacabar con el malo y salvar el día. El crossover empezará en Abril del 2000 en Usa y continuará durante Mayo y Junio (Esta información ha sido extraída de una entrevista hecha por Frank Mastromauro a Michael Turner mientras los dos estaban jugando al Crash Bandicoot Team Racing a las 2 de la mañana).



Pero eso no es todo

No señor. Además de ser una invitada de lujo en otros cómics, Lara también tiene el suyo propio. Concretamente una nueva serie escrita por Dan Jurgens y dibujada y entintada por Andy Park Jon Sibal, respectivamente. El nº 1 de Tomb Raider tendrá cuatro portadas especiales realizadas por Marc Silvestri, Michael Turner, David Finch y Andy Park.





Tenemos la lista más buscada

Los primeros juegos de PS2

El 4 de marzo, el mundo de los juegos cambiara para siempre con el advenimiento de PS2

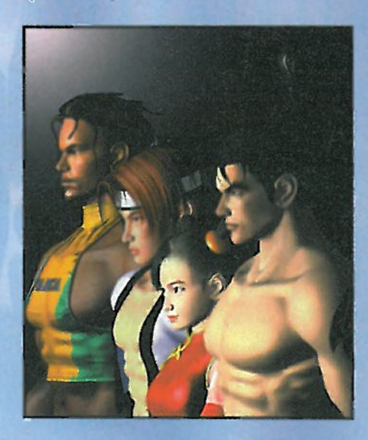
Estos son los juegos de PS2 que aparecerán en marzo en Japón. Sobran más comentarios.

4 de marzo:
A-Train 6 (Artdink)
Billiard Master 2 (Ask)
Drum Mania (Konami)
Eternal Ring (From Software)
Fantavision (SCEI)
Kakinoki Shogi IV (Ascii)
Kessen (Koei)
Mahjong Taikai III: Millenium League (Koei)
Morita Shogi (Yuuki Enterprises)
Ridge Racer V (Namco)
Sky Surfer (Idea Factory)
Street Fighter EX3 (Capcom)
Street Mahjong Trance: Mahjong God 2 (Sunsoft)
Stepping Selection (Jaleco)

16 de marzo:
American Arcade (Astroll)
Driving Emotion Type-S (Square)
EX Billiard (Takara)
IQ Remix + (SCEI)

23 de marzo:
Golf Paradise (T&E Soft)

30 de marzo:
Dead or Alive 2 (Tecmo)
Gekikuukan Pro Baseball (Square)
Tekken Tag Tournament (Namco)



Rol de Namco para PlayStation2

Project X

Namco es una de nuestras compañías preferidas, pues no en vano son los creadores de juegos como Ridge Race o Tekken. Así que nos hemos puesto muy contentos al enterarnos de que ahora de adentran en el atractivo mundo de los juegos de rol. El juego lo está desarrollando la subsidiaria Monolith Soft, liderada por Hirohide Sugiura, anteriormente diseñador de juegos para Square. De momento sólo sabemos que el nombre momentáneo es Proyecto X, pero con estos precedentes sólo podemos esperar lo mejor.



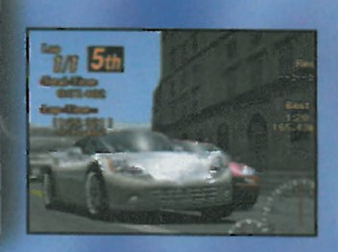
El Señor de la Noche vigila en PlayStation 2

Batman, el legendario cruzado enmascarado, a puesto ya sus miras en PS2, y además con dos juego distintos. Ubi Soft, los desarrolladores franceses autores de juegos como Rayman 2, preparan un juego basado en la excelente serie de animación del personaje, y otro ambientado en el universo de Dark Knight, la historieta de Frank Miller que nos presentaba a un Bruce Wayne cincuentón que retornaba a su papel de Batman. Aún es pronto para hablar de fechas de lanzamiento.



Gran Turismo se bate a sí mismo

Gran Turismo vendió más de tres millones de copias en Estados Unidos, y es uno de los grandes exitos de la historia de PlayStation a nivel mundial. Pero su segunda parte, recientemente publicada en España, parece que va a pulverizar este record, pues ha vendido un millón de copias en USA sólo seis semanas después de su lanzamiento. ¿qué pasará cuando salga GT 2000 para PSX2?





Noticias

Se llama Bond, James Bond

PlayStation recibirá también la visita del agente secreto más famoso del mundo, a finales de este año o principios del 2001. Así lo ha confirmado Electronic Arts, propietaria de la licencia de la última película de Bond, "El Mundo no es suficiente". El juego está siendo desarrollado con el engine de Quake III: Arena, y los chicos de EA aseguran (modestos ellos) que tendrá gráficos, sonido y jugabilidad revolucionarios. El juego será un shoot'em up subjetivo, como Goldeneye para N64, y nos daríamos con un canto en los dientes si tuviera la misma calidad de este último.







Más vale que te pongas pronto en la cola...

¿Sólo 600.000 PS2?

Normalmente, 600.000 unidades disponibles de una consola en Japón el día de su lanzamiento son un número considerable. Pero es una cifra que puede considerarse pequeña en comparación con la enorme expectación que PS2 ha generado. Y es que existen rumores que dicen que Sony va a distribuir este número de consolas para el día de lanzamiento. Si se confirman, no es descabellado pensar que las ya habituales colas que se forman para comprar las nuevas consolas batan en esta ocasión todos los records. Por cierto, finalmente Sony ha presentado en Japón el lector de DVD que llevará PS2 incorporado. Los asistentes al acto pudieron comprobar como funcionaba una copia de la película "Shakespeare in Love", con una excelenta calidad de reproducción. Para que el DVD reproduzca películas, hace falta un driver que se incluye en la tarjeta de memoria que viene con la consola, y en un disco aparte. También es posible que se lance un mando a distancia para manejar el DVD, si bien el pad de control hará todas las funciones necesarias.



Alone in the Dark resucita el terror

Vuelve el padre de Resident Evil

Hace ya unos cuantos años, Infogrames presentó un título para ordenadores que dejó a todo el mundo boquiabierto. Se llamaba Alone in the Dark, estaba basado en los mitos creados por el escritor H.P. Lovecraft y, aunque en ese momento no lo sabíamos, dio origen a uno de los géneros de videojuegos más populares de la actualidad: el Survival Horror. En aquel juego ya estaba todo: personajes poligonales que se movían por escenarios dibujados, todo tipo de ángulos de cámara para presentar la acción, ambientación terrorífica, monstruos, sustos de los que te sacan el corazón del pecho, escasas armas y munición para deshacernos de los horrores sobrenaturales... Te suena, ¿verdad? Todos los elementos que han hecho de Resident Evil una de las sagas de más éxito de la historia de los juegos. Pues bien, ahora Alone in the Dark vuelve dispuesto a demostrar que en lo que a aterrorizar se refiere, no le gana nadie. Alone in the Dark IV está actualmente en desarrollo para diversos sistemas, y uno de ellos es PS2. El juego comienza cuando el detective Edward Carnby viaja a la misteriosa Shadow Island en la costa de Maine (USA), para investigar la muerte de su mejor amigo. Ni que decir tiene que va a enfrentarse a horrores que no puede ni imaginar. Prepárate para un terrorífico viaje por los recovecos de la retorcida mente de Lovecraft...





TOP PLAYSTATION más vendidos

1- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION
2- TEKKEN 3 (PLATINUM)
3- RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)
4- MEDIEVIL (PLATINUM)
5- GRAN TURISMO 2
6- GRAN TURISMO (PLATINUM)
7- FIFA 2000
8- CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)
9- COLIN McRAE RALLY (PLATINUM)
10- ACE COMBAT 3

(fuente consultada: CentroMail)





TOP PLAYSTATION más alquilados

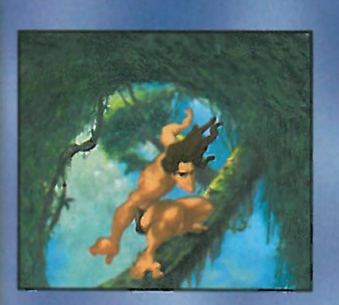
1- GT2
2- GRAN TURISMO (PLATINUM)
3- TARZAN
4- TEKKEN 3 (PLATINUM)
5- COLIN MACRAE RALLY (PLATINUM)
6- FINAL FANTASY VIII
7- FIFA 2000
8- ACE COMBAT 3
9- CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)
10- MICKEY'S WILD ADVENTURE
11- HERCULES (PLATINUM)
12- FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
13- RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)
14- MEDIEVEIL (PLATINUM)
15- TOMB RAIDER - LA ÚLTIMA REVELACIÓN
16- METAL GEAR MISSIONS
17- NBA LIVE 2000
18- TIME CRISIS (PLATINUM)
19- CRASH TEAM RACING
20- ACCLAIM ACTION PACK

(Fuente Consultada: Blockbuster Video)











The Legend of the Dragoon

Consola: Psx
Género: Rol
Compañía: Sony

Sencillamente alucinante

No podemos evitar sentir envidia sana de los japoneses tras echar un vistazo a este título. Preciosos escenarios, banda sonora inolvidable, ajustada jugabilidad y una duración equiparable a la de FFVIII son las cartas de presentación de The Legend of the Dragoon.

Los jugadores nipones ya pueden disfrutar de The Legend of the Dragoon, el título más esperado por los aficionados al género. La fiebre de los RPG parece que no cesa y en Japón las compañías no dejan de sacar juegos de este estilo. Sony no ha querido quedarse fuera y presenta, con la calidad que se le presupone a todos sus productos, este Legend of the Dragoon, que tiene como cometido la difícil tarea de robarle el trono a la saga FF.
El sistema de juego no dista demasiado de lo que estamos acostumbrados a ver. Los personajes se mueven en un entorno 3D, en el que destacará el deslumbrante apartado gráfico, con mención especial a los escenarios: los pueblos, los castillos, la playa... Todos los paisajes en los que se desarrollará la aventura dejarán al jugador con la boca abierta.

Los combates

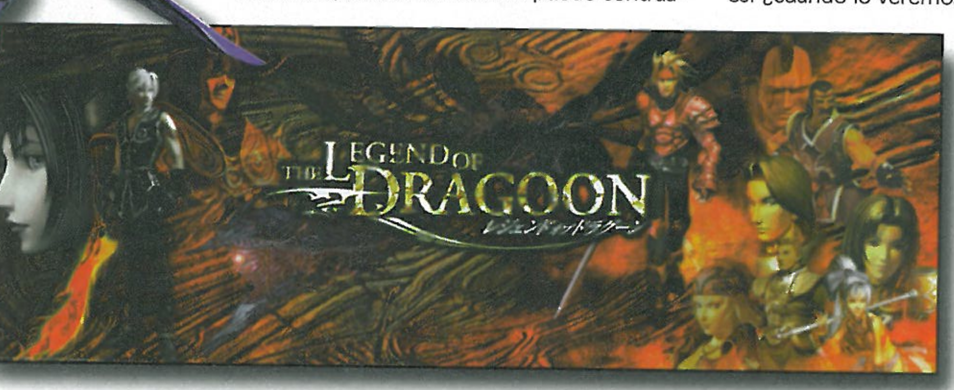
En vuestro camino aparecerán los enemigos de turno, a los que no podréis ver. Pero parece que en este apartado Sony se ha lucido especialmente o, lo que es lo mismo, que el número de encuentros con enemigos será razonable, con lo que no se cae en el principal fallo de la serie FF: el excesivo y desesperante número de combates. Además la mayoría de las veces se puede huir en caso de necesidad. La transición de la pantalla del juego a la del combate es realmente espectacular. Los combates serán por turnos, en los que el jugador suele atacar primero. Durante el combate se puede acceder al ya clásico menú, que consta de los también clásicos comandos: atacar, defender, ítem y escapar. Entre los ítem hay desde pociones curativas hasta objetos de devastadores poderes. Todo lo que necesitemos para progresar en la aventura lo encontramos aquí. Los golpes pueden ser sencillos o combos, si pulsamos un botón en el momento adecuado. Sobra decir que si realizas este golpe adecuadamente, el daño se verá multiplicado. También se puede contraatacar. Si un enemigo contraataca y el jugador logra eludirlo, podrá volver a golpear.

ZOOM: Los personajes

El principal protagonista de la historia es Dart, un joven rubio que deja su aldea natal para vengar la muerte de sus padres a manos de un demonio. En su largo viaje se encontrará con multitud de personajes. Shana es la hija del jefe de la aldea, que acompañará a su amigo Dart en su empresa. Otra compañera de viaje del protagonista será Rose, una misteriosa mujer que se cruzará en el camino de Dart y le ayudará. El último de los personajes destacados del juego es el "encapuchado". Se dedicará a impedir los progresos de nuestros amigos, siempre embutido en su oscura capa. Nada se sabe de él.

¿Dónde está la magia?

Suponemos que ya os habréis percatado de un detalle: aún no hemos hablado de la magia. No hay comando de Magia. Cuando un enemigo muere, el jugador recibe una serie de "Spirit points". Una vez que poseáis los suficientes, aparecerá en el menú el comando "Dragón". A partir de aquí hay que tomar una decisión. Si el jugador decide convertirse en dragón, sólo podrá usar sus habilidades por un turno. Si se decide acumular más "puntos de espíritu", aumentará el número de turnos en los que están disponibles los poderes del dragón. Una vez convertido en dragón, el jugador debe decidir entre el ataque del dragón o la magia del dragón, cada uno con sus ventajas e inconvenientes.
Estamos, en definitiva, ante un juego de rol que promete mucho. Su indudable calidad técnica y sus cuatro compactos garantizan muchísimas horas de diversión. La pregunta es: ¿cuándo lo veremos en España?



Con multitud de increíbles y únicos personajes, Legend of Dragoon sin duda va a ser uno de los bombazos de este año. Aquí tendremos todavía que esperar, pero seguro que merece la pena, ¿verdad?



Parasite Eve 2

¿También nos perderemos este?

Consola: Psx
Género: Aventura
Compañía: Squaresoft

Primeras imágenes de la esperada secuela de un juego que, desgraciadamente, no pudimos disfrutar.

El regreso de la tan esperada secuela de la estupenda aventura cinemática de Square, Parasite Eve, está casi listo. Su primera entrega fue todo un bombazo en Japón y Usa, mezclando hábilmente elementos del Final Fantasy y de la saga Resident Evil, contando con escenarios pre-renderizados y con ataques por turnos en los que podíamos usar magia. En esta nueva aventura, la protagonista, Aya, abandona el F.B.I. y se dirige a Los Angeles, llevando su guerra particular una vez más contra un temible y extraño enemigo, las criaturas Neo-Mitocondriales. Aquí en España no hemos podido disfrutar de su primera entrega, ya que, como viene siendo habitual en Square, ante diversos problemas en la traducción, dejan pasar el tiempo y finalmente, tras ver que el juego se ha quedado un poco descolgado, optan por no comercializar el juego en nuestro país, dejándonos solo con la opción de la importación, algo que no entiendo, ya que durante mucho tiempo los juegos de Play y de otras plataformas anteriores a esta consola han sido traidos a nuestro pais en otros idiomas, y más mal que bien se ha podido jugar. Pero bueno, ahora solo queda saber si cuando Parasite Eve 2 esté listo tendremos que apuntarlo también en la lista de los que nos perdemos.



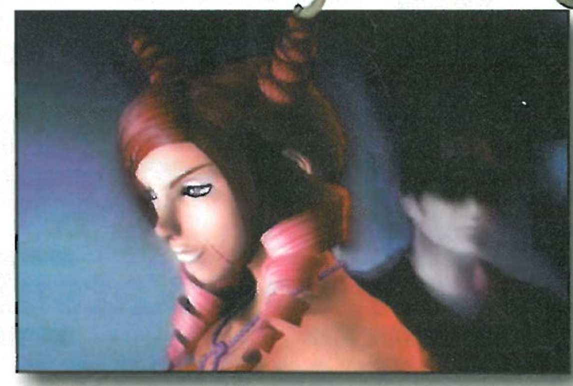
Nuestra protagonista tendr;a que recorrer escenarios como este pueblo fantasma, aunque no está vació del todo.



The Bouncer

Otra genialidad de Square

Consola: PSX 2
Género: Lucha / Aventura
Compañía: Squaresoft



La calidad gráfica es, sin duda alguna, excepcional en todos sus aspectos. Y si no lo creéis, echad un vistazo a las imágenes.

La segunda parte de Ehrgeiz aprovecha las posibilidades técnicas de la PSX 2, ofreciendo emoción y novedad.



Poco a poco nos empiezan a llegar imágenes de juegos que muestran el tremendo potencial técnico de la nueva consola de Sony. The Bouncer, la segunda parte de Ehrgeiz, es un buen ejemplo de ello. Manteniendo la innovadora mezcla entre lucha y aventura-rol y siempre en un entorno 3D, el juego hace gala de un enorme despliegue técnico, que queda demostrado sobre todo a nivel gráfico.
Lo primero que llama la atención en el juego tiene que ver con la iluminación. Si en Gran Turismo 2000 o en Tekken Tag Tournament la luminosidad y el brillo se ponen al servicio del realismo, en The Bouncer contribuirá en gran medida a la atmósfera extraña y misteriosa, presente en todo el juego. Los escenarios enfatizan el "look" caótico que posee el mundo en el que nos movemos. El diseño y la expresividad de los personajes está muy cuidado, con transiciones que separan la lucha de la aventura hechas a base de secuencias de video FMV. The Bouncer aparecerá en Japón el 4 de marzo, día en el que sale también a la venta la PSX 2, y formará parte de esa primera remesa de 26 juegos que nos dejarán con la boca abierta y que harán que esperemos aún más la llegada de la PlayStation 2.

Galerians

Consola: PSX
Género: Acción
Compañía: Crave

La polémica vuelve a estar servida

Siempre estamos con lo mismo. Los videojuegos son para niños. Los cómics son muy infantiles. ¡Basta ya, señores, de tanta tontería!

Rion utilizará sus poderes mentales para intentar escapar de su prisión. Y cuidado con los que se pongan por medio.

Nos encontramos de nuevo ante una gran polémica con el mundo de los videojuegos. Y es que parece ser que todos los aficionados a los videojuegos y a los cómics tenemos que tener por narices una edad mental de 12 años. ¡Basta ya de tanta hipocresía! ¿Cuántas consolas no se compran con la excusa "es para mi hijo"? Los usuarios de consolas abarcan edades muy dispares, desde los 10 años hasta los 40 e incluso más. Galerians, es claramente un juego para adultos. Y no me solo por que pueda tener contenido sexual o erótico (que también se echa en falta de vez en cuando, y que lo sepáis, en Japón si hay juegos para Play de índole sexual, que por alguna extraña razón, nosotros no vemos), si no por la violencia explícita o por la forma en la que el protagonista consigue aumentar sus poderes. El argumento es el siguiente: estamos en el año 2055, varias compañías trabajan en experimentos con radiaciones y drogas, con el fin de despertar las facultades mentales latentes en el hombre. Para ello, experimentan con chicos jóvenes, siendo Rion, nuestro protagonista, uno de estos conejillos de indias. Hasta aquí el argumento nos recuerda al clásico de Otomo, Akira, y no solo en eso, el aspecto gráfico (similar a la saga Resident Evil) tiene un estilo muy manga, permitiéndonos disfrutar al máximo de los escenarios. Rion se lanzará a la búsqueda de una chica que se comunica con él telepáticamente, en un intento por escapar con ella del inmenso edificio donde están encerrados. Pero el elemento de la discordia social no es otro que el uso de los poderes por parte de Rion. Olvidaos de pistolas y otras armas de fuego, Rion utilizará sus poderes mentales para hacer que se les pare el corazón (literalmente) a sus captores, amén de otras variaciones. Sin embargo, estos poderes se despertarán en Rion si tomamos unas sustancias químicas distribuidas por el edificio, lo que hace que todos los puritanos y falsos moralistas se echen las manos a la cabeza. ¡Por Dios, que solo es un juego! Y se especifica en la caja que es un juego para adultos. Aunque parezca mentira, los aficionados a las videoconsolas también tienen cerebro. Pues eso.



Fear Effect

Consola: PSX
Género: Acción
Compañía: Eidos

John Woo y Katsuhiro Otomo se pasan a PSX


Una de nuestras mercenarias, dispuesta a hacer amigos allá donde vaya.

Si no tenéis suficiente con Resident Evil, Eidos viene dispuesto a que hagamos del Survival Horror nuestro género favorito. Fear Effect (cuyo primer nombre era Fear Factor) es una extraña mezcla que bebe de distintas y variadas fuentes, desde el Resident Evil hasta las películas de acción y artes marciales de Hong Kong, pasando por un estilo visual con toques de manga. En el juego, controlaremos a tres mercenarios y nos tendremos que infiltrar en una misteriosa región de China para rescatar a la hija de un importante empresario. Iremos alternando el control de cada uno de los mercenarios. El juego presenta un aspecto muy similar al Resident Evil, solo que con un aspecto más oscuro e inquietante (¿más que en el RE?) y añadiendo un elemento que es revolucionario en este tipo de juegos y que trata de hacerlos más reales: un medidor de adrenalina para nuestros personajes. Cuando haya peligro la adrenalina del personaje se disparará, haciendo que nos movamos más rápido y que podamos disparar mejor. La IA de los enemigos parece ser uno de los pequeños fallos de este juego, aunque cuando salga el juego a la calle ya estará corregido.



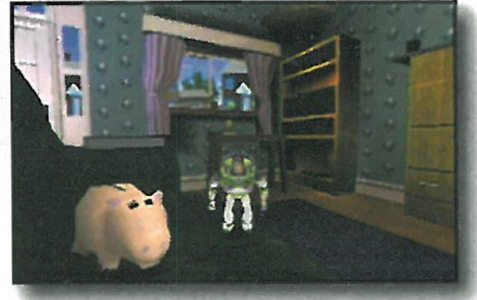
Toy Story 2

¡¡¡Buzz Lightyear al rescate!!!

Consola: PSX
Género: Plataformas 3D
Compañía: Disney Interactive



Los amantes de las plataformas están de enhorabuena. Con Toy Story 2 van a disfrutar de lo lindo.



▲ *Los entornos 3D están muy conseguidos.*

El argumento del juego es idéntico al de la película. Woody ha sido secuestrado por un coleccionista de juguetes, y Buzz y el resto de juguetes favoritos de Andy deben rescatarlo. Nosotros personificaremos al Ranger espacial durante todo el juego. En lo referente al control, Buzz responde bastante bien a los múltiples movimientos que podemos realizar (doble salto, apoyarse en la pared, planear...), aunque quizá no es tan preciso como otros juegos de su mismo género. Afortunadamente, en Toy Story 2 no habrá demasiados saltos en los que un error pueda resultar fatal. Eso sí, al saltar deberéis tener cuidado con la cámara, ya que puede jugaros una mala pasada.
En cuanto a los enemigos, Buzz deberá enfrentarse a los robots encabezados por el malísimo emperador Zurg. Mención especial merecen los enemigos de fin de fase, sobre todo el avión de juguete. En general, el apartado gráfico está bastante cuidado. Pero el "look" infantil que tiene el juego no debe confundiros, ya que completar los 15 niveles no es nada fácil. Toy Story 2 gustará a los fans de la película y a los amantes de las plataformas en general. Y es que no todo los días puedes convertirte en un juguete y decir: ¡Hasta el infinito y más allá!



Saga Frontier 2

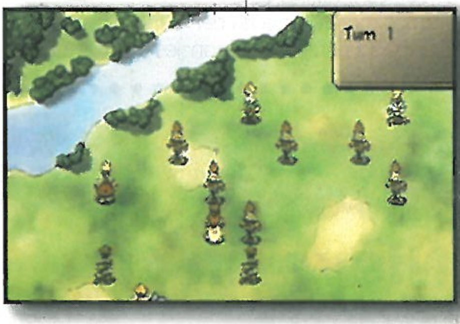
Más rol de calidad en PlayStation

Consola: PSX
Género: RPG
Compañía: Square

Tras revolucionar al mundo con la octava entrega de Final Fantasy, Square trae a PlayStation otra continuación de uno de sus clásicos.



▲ *Perspectiva isómetrica con excelentes gráficos.*



▲ *El juego tiene hasta posibilidades estratégicas...*

En Saga Frontier 2 comenzamos tomando el papel de Gustavo XIII, un príncipe exiliado de su país por su propio padre, ya que no está capacitado para manejar un tipo de magia imprescindible para detentar el poder: el Anima. Así comienza este extraordinario RPG, que se desarrolla en la Europa del siglo XIII. El maravilloso trabajo gráfico, rematado por unas soberbias animaciones, hacen que la ambientación sea perfecta. Te sentirás como en un auténtico mundo medieval, visitaras pueblos perfectamente recreados, viajaras en los primitivos vehículos de la época... Square también ha dado el máximo en lo referente a la historia, que no te vamos a desvelar aquí. Baste decirte que controlaremos a varios héroes que irán envejeciendo, y después tomarán el relevo sus descendientes, a través de una trama que mezcla a la perfección múltiples líneas argumentales, todas ellas apasionantes.
El desarrollo es clásico, y se mantiene el combate por turnos. Pero existen tres modos de batalla, que te permiten controlar a un solo personaje, a un grupo, o incluso a varias unidades el más puro estilo estratégico.
Saga Frontier 2 nos ha impresionado, pero no nos ha sorprendido. Al fin y al cabo, ¿quién sino Square podría crear el mejor juego de rol para PSX desde Final Fantasy VIII?



Grandia

Rol en estado puro

Si ya has conseguido acabar FFVIII y tu cuerpo te pide más guerra, no te preocupes. Por fin puedes disfrutar con Grandia.

Consola: PSX
Género: Rol
Compañía: Ubi Soft

El rol está de moda. Una nueva remesa de juegos de este género va a inundar nuestro mercado en los próximos meses. El primero es este interesantísimo Grandia que, tras arrasar en la ya extinta Sega Saturn, planea robarle el trono a la saga FF en Playstation. Esta es la historia: uno de los protagonistas, Justin, es el hijo de un afamado aventurero que sueña con seguir los pasos de su padre. Junto a su amiga Sue, se embarca en una aventura llena de peligro con el objetivo de descubrir una civilización perdida. Un planteamiento inicial sencillo, pero a la vez original. Y es que esta vez no tendremos que evitar el fin del mundo, ni nada por el estilo. La pareja de personajes tendrán que visitar numerosas y variadas localizaciones, creciendo y mejorando sus habilidades a medida que avanzan.

Rol a primera vista

Grandia tiene el "look" típico de los juegos de rol en consola: la perspectiva, el diseño de los personajes... nos recuerda a juegos antiguos tan grandiosos como Illusion of Time o el mítico The Legend of Zelda. El colorido general que tiene el juego, el correctísimo diseño de los personajes y la simpática expresividad de éstos hace que valoremos positivamente el apartado gráfico. No obstante, si lo comparamos -odiosa pero inevitablemente- con FFVIII, Grandia sale malparado. El sistema de juego es tradicional: combates por turnos que nos otorgarán puntos de experiencia. También nuestras armas aumentarán su poder con el uso. Los objetos y enemigos estarán visibles en los mapas, lo que facilita nuestra tarea.



Como podéis ver, el apartado gráfico es deslumbrante y con gran cantidad de detalles ▲



Cool Boarders 4

Nieve en tu PlayStation

Ya está aquí la cuarta entrega del juego que mejor refleja toda la emoción del snowboarding.

Consola: PSX
Género: Deportivo
Compañía: Sony

Las diferencias de Cool Boarders 4 con respecto a las anteriores entregas de la saga se manifiestan nada más cargar el juego. La innovación que más se agradece tiene que ver con el control. A diferencia de CB3, CB4 tiene un control fácil e intuitivo. Las acrobacias se consiguen a base de sencillas combinaciones de botones. Los gráficos también se han mejorado, destacando la cantidad de detalles que incluyen los escenarios. Para realizar las pruebas, podremos elegir entre un nutrido grupo de deportistas reales, o crear a nuestro propio deportista. La variedad en las pruebas es otro punto a su favor.





◀ Con Cool Boarders 4 os sentiréis como si realmente os deslizárais por peligrosas pistas de nieve. Si os enfrentáis a un amigo, la emoción irá en aumento. ▲



Resident Evil 3: Némesis

Consola: PSX
Género: Aventura
Compañía: Capcom

El rey del survival horror ha vuelto



▲ Némesis y Jill cara a cara...



▲ La sangre es un elemento común.

Imaginaos escapando de una antigua mansión tomada por zombies. Imaginad que llegáis a una tranquila ciudad norteamericana -Racoon City- y os encontráis con un panorama aún más desolador del que también lográis salir. Pero ni siquiera así os libráis del terror...

Resident Evil 3 se desarrolla entre las dos primeras entregas de la saga. Controlamos a Jill Valentine, ex miembro de S.T.A.R.S., que debe abrirse paso por Raccon City entre hordas de zombies. También conoceremos a nuevos personajes, como Carlos Oliveira, un militar renegado excomponente de Umbrella Corp., al que controlaremos cuando Jill necesite su ayuda para sobrevivir...

Horrores más reales

RE3 tiene los mejores gráficos de la saga. Los escenarios prerenderizados consiguen una ambientación perfecta. Además, podremos interactuar con algunos elementos del escenario. Los personajes también presentan mejor aspecto. El control es tan sencillo como siempre, pero con dos mejoras importantes. Por un lado, los personajes podrán girar 180º de una forma rápida y sencilla. Por otro, ahora podemos acceder al mapa pulsando sólo un botón.En cuanto al sonido, predominan los silencios tensos con los que tanto "sufrimos" en las anteriores entregas, y no faltarán los sonidos que nos pongan los pelos de punta. La música nos acompañará en los momentos de máxima tensión.



◄ Némesis será vuestra pesadilla a lo largo del juego. Podréis elegir entre luchar con él o escapar



▲ La ciudad está totalmente devastada a causa de los zombies. Jill se moverá por tétricos lugares.

Nuevos seres de pesadilla

En cuanto a los enemigos, los zombies presentan una gran variedad: altos, gordos, lentos, rápidos... Capcom ha mejorado una de las poquísimas pegas de RE2.
El número de enemigos aumentará considerablemente, y la sensación de agobio será mayor. Pero sin duda alguna el protagonismo se lo lleva Némesis. A diferencia de los demás zombies, Némesis es inteligente, lo que le hace doblemente peligroso. Puede perseguirnos allá donde vayamos, abrir puertas, etc. Nos veremos las caras con él en distintos momentos del juego, apareciendo cuando menos lo esperamos. Créenos: se va a convertir en tu peor pesadilla.

A grandes monstruos, armas más grandes

Para acabar con todas estas criaturas contaremos con un variado arsenal. En este caso no podremos disponer de accesorios que aumenten la potencia de fuego de las armas, aunque sí podremos hacerlo con la munición. Convertiremos, por ejemplo, granadas normales en granadas de ácido o incendiarias. Los puzzles son bastante parecidos a los que resolvimos en RE y RE2, y también deberemos tomar decisiones en algunos momentos que afectarán al desarrollo del juego. Si os gustaron los anteriores RE, ya estáis tardando en conseguir esta nueva entrega. Además de las mejoras, descubriréis nuevos detalles sobre esta apasionante historia. Si queréis pasar ratos "de miedo", Resident Evil 3 es vuestro juego.



★★★★★

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Diversión
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★



Tekken Tag Tournament



Vuelve el dios de la lucha

Tekken ha vuelto. El mejor juego de lucha de todos los tiempos se estrenará en PS2 poco después de que la consola sea lanzada en Japón. Ese día será inolvidable para todo aficionado a los videojuegos.

Consola: PSX 2
Género: Lucha
Compañía: Namco



La calidad gráfica es indiscutible. Los luchadores de Tekken jamás parecieron tan reales como ahora. ▲



Cada personaje incorpora movimientos y combinaciones nuevas e impactantes, hay que ser rápido. ▲

Tekken se ha ganado a pulso su cetro de rey de la lucha. La saga de Namco renovó los esquemas de este tipo de juegos con los combates más jugables y estratégicamente interesastes que jamás habíamos experimentado. Pero, recientemente, otra obra maestra de Namco, Soul Calibur para Dreamcast, le ha hecho tambalearse en su trono. Tras ver el extraordinario aspecto gráfico de Soul Calibur, estaba claro que el Tekken Tag de PS2 no podía ser una simple traslación de la recreativa a la consola. Tekken Tag nos presenta 34 personajes enfrentados en un torneo de dos contra dos, al más puro estilo de los juegos "Versus" de Capcom, pudiendo intercambiar a nuestros dos luchadores en cualquier momento. Los protagonistas, viejos conocidos, exhibirán nuevos movimientos, además de su repertorio clásico. Pero la gran novedad del juego es que se ha rehecho completamente su aspecto gráfico, tanto en personajes como fondos, alcanzando una calidad ciertamente asombrosa. Como puedes ver en las pantallas de te presentamos, Tekken Tag aspira a ser el juego de lucha más bello y realista que se ha visto nunca. Nosotros no dudamos que va a conseguirlo.

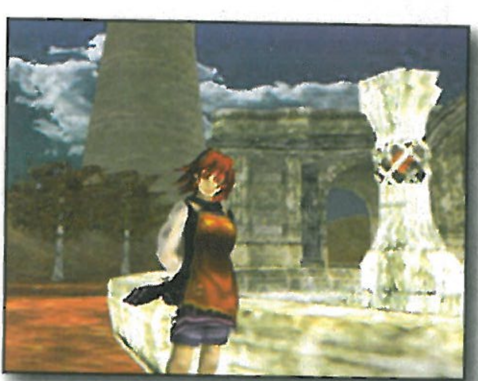
Evergrace

Rol Real en PlayStation 2

PS2 será la consola más potente jamás vista, y, por lo tanto, los programadores tienen la oportunidad de llevar géneros ya conocidos a nuevas cotas de realismo.

Consola: PSX 2
Género: RPG
Compañía: From Software

Evergrace es un juego de rol que aprovechará todo el potencial de PS2 para presentarnos los más bellos escenarios en 3D que hemos visto en cualquier juego del género. Presenta una historia épica protagonizada por dos personajes, Yuterald y Sharami, que avanzarán de forma paralela en la historia. El juego está repleto de los elementos clásicos del género, incluidas batallas monumentales y magia en ingentes cantidades. Pero donde Evergrace se distinguirá de otros juegos de rol es en su gusto por el detalle. Así, por ejemplo, cuando el equipamiento de nuestro personaje varíe, también lo hará su aspecto, de manera que podremos verle vestir o empuñar diferentes armaduras y armas. La forma en la que vistamos a nuestros personajes será decisiva, ya que afectará directamente su capaciadades en combate (no será igual de rápido un guerrero con armadura de cuero que otro con armadura de metal). Aunque aún falta bastante para que podamos jugarlo, lo cierto es que Evergrace es ya unos de los juegos de PS2 que esperamos con más ganas.



Sharami, una de las protagonistas del juego, vivirá increíbles aventuras en un mundo fantástico. ▲

Ridge Racer V

Namco presenta un juego de ensueño

Consola: PSX 2
Género: Velocidad
Compañía: Namco

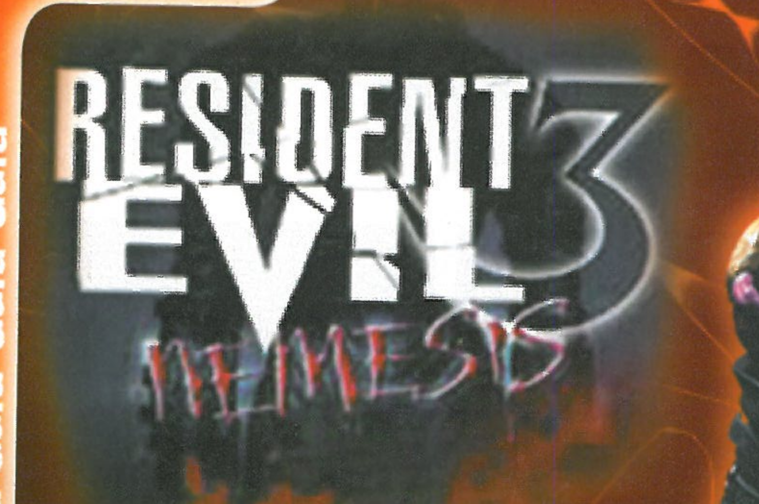

▲ El diseño de los coches es asombroso.


▲ Y el de los circuitos no le anda a la zaga.



Sony y Namco es una alianza que funciona a la perfección desde que Ridge Racer acompañó al lanzamiento de la PSX en 1995. Por eso es lógico que el más importante juego que aparece el 4 de marzo con PlayStation 2 en Japón sea la quinta entrega de esta legendaria saga. El retraso de Tekken Tag y Gran Turismo 2000 hacen que sólo Street Fighter EX3, de Capcom, pueda situarse a su altura. Las dos chicas que contemplan tus ojos, la ya conocida Reiko Nagase y la nueva belleza Ai Fukami serán las anfitrionas que te conducirán por este maravilloso mundo de glamour y velocidad. Conocerás Ridge City, la moderna ciudad virtual por la que transcurren los siete circuitos del juego. Cada uno de ellos tiene diferentes tramos, y en un principio podremos recorrerlos con seis espectaculares vehículos: Toreador, Fiaro, Solare, Fortune, E.O. y Mercurio. Ridge Racer V presenta cinco modos de juego, todos bastante clásicos. Quizá el que más te llame la atención es el modo Dual, en el que te enfrentas a un solo rival. Si le derrotas, su coche pasará a ser seleccionable. Gran Turismo es el rey de los juegos de velocidad, pero nadie puede dudar que Ridge Racer se lleva a la palma en lo referente a encanto y sofisticación.


▲ Algunos de los elegantes vehículos que pilotaréis.



Vuelve más terrorífica que nunca la tercera entrega de esta alucinante saga. Esta tercera aventura transcurre antes, durante y después de los sucesos ocurridos en la segunda parte de la saga. Si sois jugadores impacientes y no podéis resistir la tentación de acabaros el juego por la vía rápida, aquí tenéis la solución completa para el juego. ¡A disfrutar! Y cuidado con los zombies...

CIUDAD RACCON

Después de la presentación, camina hacia adelante, mata al zombie que te estorba, sube a la caja de basura y al bajar verás una escena (donde los zombies van a por ti). Una vez que acabe esa escena verás otra con un tipo gordo, después de la escena, toma las balas que están en el lado izquierdo y el Spray del lado derecho, ahora sube las escaleras y ve a la derecha, hay unas escaleras para llegar a una puerta (Cuarto de Salvación) aquí recoge la Llave que está en la estantería de cristal al lado de la puerta y toma las balas de los estantes.

Ahora baja las escaleras y ve hasta el final del pasillo para abrir la puerta con la llave que acabas de encontrar. Entra por la puerta y estarás en la ciudad Raccon, camina derecho hasta que encuentres una puerta, entra y ve a la izquierda para encontrar una puerta metálica, entra y sube los escalones, sigue avanzando hasta que encuentres una puerta con unas escaleras,

Te encontraras a Brad evitando a varios zombies, mátalos y baja por las escaleras, verás a un tipo muerto, quítale la Escopeta y coge el Aceite del mechero del estante, sube de nuevo y ve por el camino izquierdo, coge las plantas verdes, baja los escalones y métete por la puerta. Continua tu camino (habrá muchos zombies), y verás una puerta, es la puerta principal del Bar pero no podrás entrar, así que camina derecho, verás la Boutique, sigue derecho hasta que te encuentres con unas cajas sube y verás el MAPA, arriba en las escaleras hay plantas verdes, baja y continua tu camino y entra por la puerta que está en el fondo, ahora camina hacia adelante hasta que veas unos escalones (oirás unos disparos son de Brad), baja los escalones y ve a la puerta del fondo del pasillo, estarás en el Bar. Verás una escena con Brad Vickers (donde lo va a atacar un zombie, luego te hablará)

Después de la escena toma el Recipiente, ahora juntalo con el Aceite y conseguirás el Mechero. A la izquierda de donde entraste hay balas, coge la Tarjeta de la barra, desbloquea la puerta

que esta al final. Te darás cuenta que es la puerta principal del Bar.

Regresa a donde encontraste a Brad disparando, (antes del Bar), camina derecho y verás 2 caminos, en el del lado derecho solo desbloquearás una puerta, así que ve por el de la izquierda, métete en la puerta, aquí verás a varios zombies que tiran una barricada, también verás un bote de gasolina, entonces cuando se te acerquen dispárale al bote y los mataras a todos, también verás una puerta, pero no la puedes abrir porque tiene unas cuerdas, así que usa el Mechero para quemar las cuerdas.

Al final del pasillo hay 2 plantas rojas y una Tarjeta, métete por la puerta y verás un incendio, aparecerán 2 perros, mátalos y verás unas luces rojas, necesitas la Manguera, la puerta de enfrente es un Cuarto de Salvación, entra y en el estante verás 2 cosas para hacer balas, salva si quieres. Sal y métete por la puerta del final del pasillo, una vez que entres verás 2 caminos uno a la derecha y otro a la izquierda, en el de la derecha verás una puerta metálica, necesitas la Ganzúa, así que ve por el camino izquierdo para entrar a la Comisaría.

Verás una secuencia de FMV (donde Brad Vickers muere), aparecerá NÉMESIS y te darán a elegir 2 opciones:

1ª. OPCIÓN: Quedarte y pelear contra Némesis. (SOLUCIÓN 1)

2ª. OPCIÓN: Esquivar a Némesis y entrar en la Comisaría. (SOLUCIÓN 2)

SOLUCIÓN 1

Rápidamente toma LA TARJETA DE ID del cuerpo de Brad, después métete en la Comisaría. Coge las plantas verdes que hay a la derecha según entras, sigue derecho hacia el cuarto de recepción, verás un ordenador, inserta la tarjeta de ID y te dará un password, (4312) apúntalo y continúa...

SOLUCIÓN 2

Ve hacia la única puerta que se puede abrir, estarás en el salón de fiestas, mata a los zombies que te atacan, camina y métete en la oficina, verás a un policía tirado, recoge la nota y toma las balas del escritorio, ve a la puerta del final del pasillo, aquí verás varios estantes, ve a la puerta del final del pasillo, hay zombies, mátalos y métete en la primera puerta que veas, llegaras a un pasillo, métete en la puerta grande (Salón de Juntas) y toma la TARJETA DE ID del escritorio, en la chimenea tienes balas, ahora regresa al ordenador, inserta la TARJETA DE ID y anota el password, (0513) continúa...

SUGERENCIA: Escoge la Primera Opción, ya que recoges de inmediato la TARJETA DE ID y te evitas dar una vuelta inmensa por la comisaría, con el consiguiente gasto de balas y puede que de vida.

Aquí se juntan los finales de las dos opciones, por lo que continuamos el juego...

Regresa a las estanterías de los archivos y en el primer estante encontraras la Gema Azul, al volver a la entrada te pedirán el password, pon el que te dio el ordenador para recibir la Llave de las Oficinas S.T.A.R.S.

Sal por la puerta del final, verás a muchos zombies, mátalos, camina hasta que llegues a las escaleras, verás una puerta (en esa puerta esta la tarjeta de Jill) así que si vas a la puerta izquierda te encontrarás con un Cuarto de Salvación, toma las balas del estante y la nota del escritorio. Sal y sube por las escaleras, verás a muchos zombies. Sigue avanzando y verás una estatua, métete en la puerta del final del pasillo, llegaras a otro pasillo, en la primera puerta que veas introduce la Llave de las Oficinas S.t.a.r.s. Al entrar verás que algo brilla, tómalo es la Ganzúa, hay balas a la izquierda y a la derecha en el estante conseguirás un arma (puede que sea la MAGNUM), hay un spray en el botiquín medico, en el fax (al lado de donde entras) hay una nota, ahora al salir verás una escena (con la Radio).

Ahora regresa a las escaleras, aparecerá NÉMESIS, corre, en los casilleros encontrarás cosas para hacer balas B, sal de la Mansión y ve a la puerta donde necesitabas la ganzúa, úsala y se abrirá la puerta.

Entra y ve hasta el final del pasillo, antes verás un cadáver, revísalo para obtener balas y un archivo,

Los zombies son cada vez más feos. Eso sí, siguen teniendo muchas ganas de hincarnos el diente.

Carlos Oliveira, uno de los protagonistas del juego, tendrá que ayudar a Jill en bastantes ocasiones. Atentos a las jugadoras, más de una quiere que haya más personajes como él en los juegos.

entra por la puerta del final. Después de entrar. a la derecha verás la Manguera,necesitas la Llave de Perico, así que ve a la izquierda y coge las plantas azules (si quieres). Entra por la puerta final del pasillo, oirás unos disparos y saldrán 3 perros, mátalos y sigue hacia delante, verás una puerta y un cadáver, revísalo para conseguir Balas Tipo B. Entra por la puerta y te encontrarás en un parking, te saldrán 2 perros, mátalos y verás chispas que salen de un coche, ve allí y coge el Cable.

Ahora ve a la puerta al final del pasillo, es un Cuarto de Salvación, coge las balas al lado de donde entras y entra por la puerta contraria de donde entraste, te saldrán más perros, mátalos y ve hacia el final del pasillo, entra por la puerta y coge el mapa del lado izquierdo, avanza hacia delante y verás una escena corta, ahora te saldrán 2 enemigos, mátalos y verás 2 caminos, si vas a la derecha encontraras unos escalones, sube y verás un ascensor, necesitas la Batería así que ve por el camino de la izquierda y entra por la puerta. A la derecha de Jill, verás a un tipo matando a un zombie, coge las plantas verdes, y verás una rueda, es la Brújula necesitas el Libro de Bronce para sacarla, así que sigue derecho para llegar al Restaurante, entra y verás que en la pared sur hay una guía de la ciudad y un hacha. Sal por la puerta de atrás, ve al sur y luego al oeste y darás con un cuarto de salvación. Vuelve a la entrada del sótano a través de la cocina, ábrela con el hacha y verás una larga escena (donde conoces a Carlos Oliveira), aparecerá Némesis y te darán 2 opciones:

PRIMERA OPCIÓN: Meterte en la cocina (SOLUCIÓN 3)

SEGUNDA OPCIÓN: Esconderte y lanzarle un explosivo a Némesis (SOLUCIÓN 4)

SOLUCIÓN 3

Esta consiste en meterte con Carlos en la cocina, pero Némesis llena el lugar de agua, por lo que tienen que salir de inmediato y pelear contra él. Continúa...

SOLUCIÓN 4

Se agachan y Jill le lanza un explosivo, dejando inconsciente a Némesis, te dejara una parte de la EAGLE GUN, pero al intentar salir se despierta y Jill y Carlos tienen que pelear contra él. Continúa...

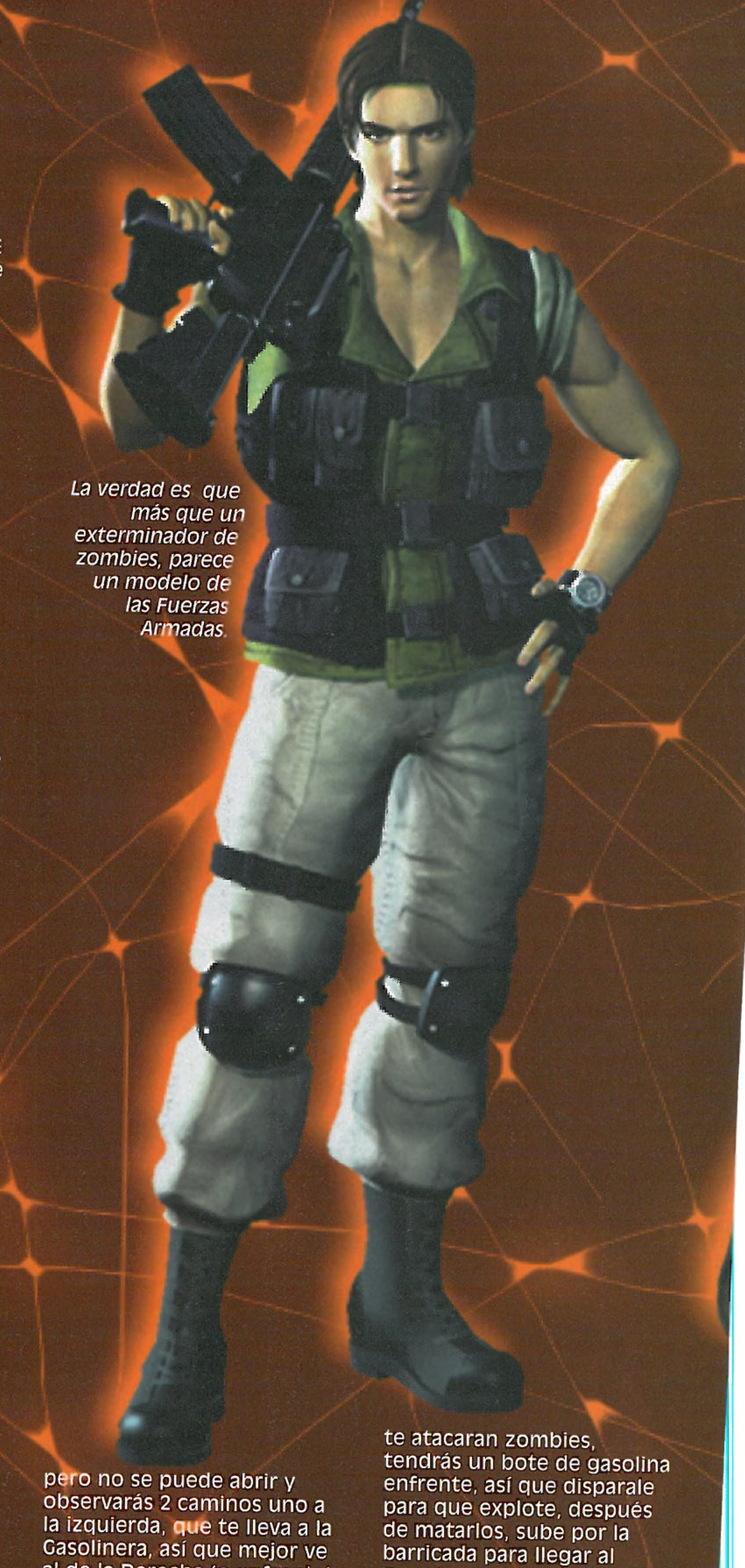
SUGERENCIA: Escoge la Segunda Opción, ya que tienes mejor ángulo de tiro que cuando sales de la cocina, ya que en esta opción Némesis se levanta cuando ya vas a salir y en la primera opción nada más salir te agarra Némesis. Continúa...

Después de matarlo y salir por la puerta del final verás otra escena con Carlos (en la que te reclama), después verás una puerta al final y un pasillo, ve hacia el pasillo y entra en la primer puerta es un Cuarto de Salvación, coge la Manija del suelo y las balas del estante, llévate la Gema Azul. Ahora sal y ve a la puerta al final del pasillo, al salir verás enfrente una puerta que dice Ayuntamiento de Raccon y al lado una máquina de diamantes, deposita la Gema Azul, pero todavía necesitas la Gema Verde para abrirla. Ahora sigue hacia el frente para llegar a las Oficinas del Periódico, al entrar coge el spray en la barra y una cinta para grabar partidas, también verás un banco, empújalo derecho de tal manera que actives el interruptor del techo.

Ahora coge la Tarjeta que está encima del teléfono, ve hacia el interruptor que hay al lado de la cortina, actívalo y entra por la cortina, sube las escaleras, y entra a la puerta de arriba. Al entrar verás zombies, mátalos y recoge la Gema Verde del escritorio, también coge los 2 archivos.

Regresa a la máquina de Diamantes y deposita la Gema Verde para entrar al Ayuntamiento.

Después de entrar sigue derecho, verás una puerta pero no se puede abrir y observarás 2 caminos uno a la izquierda, que te lleva a la Gasolinera, así que mejor ve al de la Derecha (o enfrente) entra por la puerta del fondo, llegaras a un pasillo lleno de zombies, mátalos y sigue avanzando, métete en la puerta del final, llegaras a otro pasillo, coge las plantas verdes y sigue por la puerta del final del pasillo, entra y te atacaran zombies, tendrás un bote de gasolina enfrente, así que disparale para que explote, después de matarlos, sube por la barricada para llegar al Tranvía. Al entrar toma la nota y verás que necesitas: Cable, Gasolina Llena y Fusibles. Al darte la vuelta verás una escena (conoces a Mikhael y a Nicholai) después de la escena entra por la puerta de enfrente y verás otra (con Carlos y



La verdad es que más que un exterminador de zombies, parece un modelo de las Fuerzas Armadas.

Mejor será que no te acerques a estos amigos, por si acaso...

Nicholai) después Carlos te dará el Expansion Pack por lo cual ahora podrás cargar en tu inventario 10 cosas y no 8, después coge la Palanca del asiento, sal y dirígete a la Gasolinera. Ya que estés aquí avanza hasta encontrar una cortina y un hoyo, utiliza la Manija en el hoyo, después de que se rompa utiliza la Llave de Perico para abrirla. Entra y coge las balas de la mesa, verás una escena con Carlos (donde te habla) al ir a las estanterías verás otra escena con Carlos (donde los zombies vienen acercándose y Carlos se enfrenta a ellos), ahora sal y verás otra escena con Carlos (en la que se va), después métete y recoge el spray del estante derecho, y en el último estante encontrarás un puzzle por resolver. La solución es muy sencilla, tienes que dejar únicamente la letra que brille.

Después de conseguirlo, obtendrás la Gasolina.

Ahora regresa al inicio del Ayuntamiento y al pasar por la puerta que no se puede abrir, los zombies la abrirán, mátalos, entra y coge el Libro de Bronce de la estatua que está enfrente. Regresa a donde viste a Carlos matando a un zombie, donde cae agua (cerca del Restaurante) y deposita el Libro de Bronce, ahora al coger la Brújula ya no te caerá agua, regresa a la estatua y deposita la Brújula para obtener la Batería. Vuelve al ascensor donde necesitabas la Batería y baja. Al bajar camina derecho y coge las balas del cadáver, avanza y verás a muchos zombies, mátalos, verás una puerta metálica la cual no vas a poder abrir (a menos que escojas la Primera Opción... mas adelante). Entra por la siguiente puerta, coge las plantas rojas y entra por la puerta final, estás en la Subestación, activa el interruptor de la máquina que esta frente a una puerta. Una vez activado, verás que las puertas tienen marcado un cierto voltaje para abrirlas, así que ve a la máquina del fondo para enfrentarte a otro puzzle. La solución es la siguiente combinación con las flechas de dirección del pad cuando estes en la pantalla que te permite añadir o quitar voltios a la puerta: Para la primera puerta es Arriba, Abajo, Abajo, Abajo. Para la segunda puerta es Abajo, Arriba, Abajo, Arriba.

En la Primera puerta se encuentran los Fusibles y en la segunda un Arma (El Lanzagranadas) después de salir por cualquiera de las dos puertas verás que te atacan un montón de zombies. Para lo cual te darán 2 opciones:

PRIMERA OPCIÓN: Salir por la puerta del fondo (SOLUCIÓN 5)

SEGUNDA OPCIÓN: Electrocutar a los Zombies (SOLUCIÓN 6)

SOLUCIÓN 5

Aquí Jill corre hacia la puerta del fondo, lográndola abrir sale por la puerta metálica de la calle (la que no se podía abrir), la atacan los zombies y Némesis, mata a los zombies y pelea contra Némesis, después de eliminarlo o esquivarlo regresa a la segunda puerta por el arma y continúa...

SOLUCIÓN 6

Jill automáticamente se va a la máquina de electricidad y los electrocuta, regresa por el arma en la segunda puerta y continúa...

SUGERENCIA: Escoge la Segunda Opción, ya que en esta no peleas contra Némesis y no tienes que regresar por el arma, y en cambio en la Primera tienes que pelear contra Némesis y regresar por el arma. continúa...

Ahora regresa al lugar donde necesitas la Palanca, úsala y conseguirás la Manguera. Ahora ve al lugar donde había un incendio y úsa allí la manguera, conectándola a una boca de incendios. Ahora que el camino ya está despejado de llamas, métete en la puerta del fondo, al entrar estarás en un pasillo, coge las plantas azules (si quieres), ahora entra por la puerta del fondo, verás la Manivela, cógela, elimina a los enemigos y entra en la puerta del Almacén. Al entrar verás una escena (donde Nicholai mata a un superviviente), después de la escena, coge el spray y la nota del estante, verás un ordenador pero necesitas un password, coge la nota de la mesa y agarra el mando a distancia para encender la TV y te aparecerá el nombre de un producto, anótalo ya que es la clave del ordenador.

SOLUCIÓN: Las claves o nombres de los productos son: ADRAVIL, SAFSPRIN o AQUACURE. Si metiste la clave correctamente esta puerta se abrirá. Al entrar ve hasta el fondo para coger balas y el Componente de la Gasolina, al regresar verás una secuencia FMV (donde te persiguen los zombies) y te atacaran, si no quieres gastar balas dispára a la cañería del Gas para que los mate. Ahora junta la Gasolina y el Componente de la Gasolina para conseguir la Gasolina Llena y regresa al Tranvía. Pero cuando llegues al lugar donde utilizaste la Manguera aparecerá Némesis, corre y cuando llegues al parking te resbalaras y te darán 2 Opciones:

PRIMERA OPCIÓN: Subir y esquivar las cajas (SOLUCIÓN 7)

SEGUNDA OPCIÓN: Dejarte caer en el hoyo (SOLUCIÓN 8)

SOLUCIÓN 7

Aquí Jill sube rápido y esquiva a las cajas evitando caer, después al salir del Cuarto de Salvación y continúa...

SOLUCIÓN 8

Jill se deja caer, por lo cual te vas a las escaleras y sales a la zona donde están los autobuses chocados (una habitación más atrás). Ahora pasa de nuevo por el Parking, pasa el Cuarto de Salvación y continúa...

SUGERENCIA: Escoge la Primera Opción, ya que con esto pasas las cajas y te evitas caer y salir una habitación más atrás. continúa...

No olvides llevar EL CABLE, LOS FUSIBLES y LA GASOLINA LLENA, cuando vayas hacia el Tranvía , un zombie tirara la puerta de un coche, mátalo e inspecciona el coche para conseguir balas para el Lanzagranadas. Continúa caminando hasta el Ayuntamiento (donde

pusiste las Gemas). Cuando llegues, en la intersección de los 2 caminos te saldrá Némesis, esquívalo y corre y al llegar al pasillo donde cogiste las plantas verdes, te caerás. Al levantarte te darás cuenta de que estas en las cloacas, verás a un Gusanote, no desperdicies tus balas matándolo, solo aprieta los 2 interruptores de emergencia para activar la escalera, saldrás en la cocina, cerca del Tranvía, a un lado del cadáver, sube el cesto y dirígete a la parte trasera del Tranvía. Aquí inserta el Cable, los Fusibles y la Gasolina Llena. Entonces llegara Carlos y verás otra escena, en la que Carlos te dará Granadas de Fuego. Ahora ve hacia la puerta de adelante y verás otra escena más (Némesis llega al Tranvía), Carlos te manda a investigar, al entrar pelearás contra Némesis, no lo intentes matar, solo habla con Mikhael. Verás una escena FMV (donde Mikhael da su vida por Jill y Carlos). Después de la FMV verás que los frenos del Tranvía se rompen, y por lo cual te dan 2 opciones....

PRIMERA OPCIÓN: Salir del Tranvía (SOLUCIÓN 9)

SEGUNDA OPCIÓN: Quedarte en el Tranvía (SOLUCIÓN 10)

1/ LA TORRE DEL RELOJ

SOLUCIÓN 9

Jill entra en un cuarto de la mansión del Reloj tras el desastre del camión, al entrar coge La Primera Llave del cuadro (cerca de la puerta) y coge también la munición del escritorio. Sal por la puerta y estarás en un cuarto de Salvación. Entra en la puerta de enfrente, avanza y verás una escena con Carlos, que te dará balas especiales, después verás una puerta verde-azulada en la que no se puede entrar, porque necesitas La Llave Especial, así que entra por la puerta de enfrente, ahora estás en un pasillo largo con unas escaleras, una puerta grande (es la de la entrada principal), y una puerta pequeña enfrente, revisa el cadáver para obtener el arma especial. Al fondo del pasillo hay una nota y un spray, entra por la puerta de enfrente, la pequeña.

Estas en un comedor, así que ve a la puerta del final del pasillo, entra y verás una puerta a tu izquierda (aquí sales a la entrada principal de la Mansión, hay plantas verdes y azules, te saldrán perros) así que mejor ve a la puerta de enfrente, es un Cuarto de Salvación, coge las balas de los cajones y La Llave del cojín del fondo. Ahora regresa a las escaleras y sube. continúa...

SOLUCIÓN 10

Jill se queda en el Tranvía, por lo cual empiezas en la entrada principal de la mansión. Te saldrán cuervos, coge las plantas verdes del suelo, entra por la puerta pequeña, ya que la grande esta cerrada, ahora verás una puerta a tu derecha, necesitas la Primera Llave, así que ve a la puerta del final y entra, es un Cuarto de Salvación, coge las balas y la Primera Llave. Ve al fondo del pasillo, sentirás un impacto, ahora desbloquea la puerta y estarás en un comedor, verás una escena con Carlos, después de la escena sal por la puerta, y estarás en un pasillo grande, toma el arma del tipo muerto y el spray al fondo del pasillo, ahora entra por la puerta de enfrente, la pequeña, (ya que la grande te lleva a la entrada principal), mata a los zombies, verás una puerta verde-azulada a la cual no vas a poder entrar así que ve a la puerta del fondo, es un Cuarto de Salvación, entra por la puerta del final, toma la Llave del cuadro y las municiones del escritorio. Regresa a las escaleras y sube. continúa...

SUGERENCIA: Escoge la Primera Opción, ya que coges la llave de inmediato por lo que te evitas dar más vueltas, además de que Carlos te da unas Balas muy poderosas. continúa...

Mata a las arañas (con ayuda del explosivo de la pared, solo aprieta R2 y X) ahora entra en la puerta del final, coge las plantas rojas del final y usa la llave en el orificio, para bajar la escalera.

Cuando subas, a tu izquierda verás un estante, coge la Tuerca Plateada y las balas, ahora ve hacia el fondo para encontrarte con la caja de Items y unas Poleas, necesitas la Tuerca Plata-Oro, así que ve a la derecha por donde subiste para encontrarte con una maquina, ésta a su vez te tocara una melodía. Otro Puzzle. La solución: Tienes que oír la melodía y rehacer la canción, con sonidos agudos, cuando oigas que la melodia se oye rara cámbiala de lugar, así que tienen que quedar todos los ganchos en sonidos agudos. Después de haberlo hecho recibirás la Segunda Llave, juntala con la Primera Llave para crear la Llave Especial y regresa a la puerta verde-azulada. Pero al bajar de las escaleras te saldrá Némesis por lo cual te darán 2 opciones:

PRIMERA OPCIÓN: Empujar a Némesis (SOLUCIÓN 11)

SEGUNDA OPCIÓN: Electrocutar a Némesis (SOLUCIÓN 12)

SOLUCIÓN 11

Jill deslumbra a Némesis con la luz, este se se atonta y Jill lo empuja, ve hacia la puerta verde-azulada. continúa...

SOLUCIÓN 12

Jill arranca un cable y lo lanza al agua, Némesis se electrocuta, coge la pieza B mientras está en el suelo,



Némesis, nuestro eterno enemigo, nos dará la paliza durante todo el juego. Tened cuidado.

pero al salir pelearás con él, después de derrotarlo ve hacia la puerta verde-azulada. continúa...

SUGERENCIA: Escoge la Primera Opción ya que alejas a Némesis y evitas pelear contra el. continúa...

Cuando llegues mata a las arañas, coge las balas del tipo que esta en la telaraña y métete en la puerta al final del pasillo. Aquí coge las Joyas de las estatuas, son 3: Pequeña, Mediana y Grande. Para obtener la TUERCA DORADA debes resolver otro puzzle. Solución: Debes poner en orden las Joyas de manera que el Reloj marque la 12:00, ya que se descompone, se abre y te da la Tuerca Dorada, fijate bien de que tiempo son las joyas si son Presente, Pasado o Futuro. Estas son las soluciones, como son al azar prueba cada una:

2/ PASADO PRESENTE FUTURO

Grande	Mediana	Pequeña
Mediana	Pequeña	Grande
Pequeña	Mediana	Grande
Grande	Pequeña	Mediana
Mediana	Grande	Pequeña
Pequeña	Grande	Mediana

Cuando lo hayas logrado conseguirás la Tuerca Dorada, juntala con la Tuerca Plateada para obtener la Tuerca Plata-Oro. Ahora regresa a donde necesitabas la Tuerca Plata-Oro (en el 3er piso). Después de usarla verás para qué sirve el reloj, no se te olvide llevar munición (llévate las balas que te dio Carlos) y plantas, salva antes ya que pelearás contra Némesis, baja las escaleras y al entrar en la puerta verás una secuencia de FMV (donde te van a rescatar y Némesis se interpone) ahora verás una escena (esta depende del camino que hayas tomado cuando estabas en el tranvía, si escogiste saltar Carlos destruye el Arma de Némesis, pero si te quedaste en el tranvía Némesis aparecerá con su Bazooka). Némesis te inyectara el Virus, después de derrotarle, verás una larga escena (donde Carlos te lleva al Cuarto de Salvación 2, y te promete que te va a traer un Antivirus del Hospital).

DATO IMPORTANTE: EN LA TRAYECTORIA DEL TRANVIA HACIA LA MANSIÓN DEL RELOJ, ESTÁN OCURRIENDO LOS HECHOS DEL RE2 CON LEÓN Y CLAIRE.

3/ EL PANTEÓN RACCON

Ahora vas a jugar con Carlos Oliveira, dirígete hacia donde obtuviste la Tuerca Plata-Oro y ve hacia el final del pasillo, empuja la campana que esta junto a la puerta para abrirte paso hacia el Hospital. Sal y verás varios zombies, mátalos y entra en el hospital, al entrar verás como un zombie es asesinado por los HUNTERS (cuidado con estos enemigos ya que cuando saltan te arrancan la cabeza) mátalos y coge las plantas rojas del final del pasillo. Ahora entra por la puerta y estarás en un Cuarto de Salvación, toma el spray del estante y sal por la puerta contraria de donde entraste, allí verás un ascensor pero necesitas la grabadora así que ve al otro lado y coge las balas de la estantería. La grabadora está en el escritorio. Utilízala en el ascensor y entra, ve a los botones de mando y presiona ir a 4F, cuando llegues verás una puerta al fondo y un pasillo con 2 puertas, en la segunda puerta del pasillo necesitas una llave, así que ve a la puerta del final, al entrar verás una escena (donde Nicholai mata a un superviviente, pero este antes de morir le lanza una bomba a Nicholai) ahora ve hacia el lado que no explotó coge la nota y la llave que te hacía falta para abrir la puerta que estaba cerrada. Ahora regresa al pasillo y métete en la primera puerta, encontrarás a un doctor muerto, inspecciónalo para conseguir una clave de números, anótala y coge las plantas verdes (si no hay te las darán abajo), salte y ahora sí utiliza la llave en la puerta del final. Al entrar verás un objeto que se mueve y 4 diferentes interruptores, esto es al azar por lo cual debes buscar en cual se tiene que poner, cuando lo hayas hecho (si te equivocas, basta con salir de la habitación y volver a entrar) verás que se abrirá algo, compruébalo, te pedirán una clave pon la que te dio el Doctor en el cuarto de atrás y listo, conseguirás la base mezcla de la vacuna. Ahora regresa al ascensor y dirígete a B3 (puede que al salir del ascensor te salgan HUNTERS así que prepárate), ahora llega hasta la puerta final del pasillo, entra y examina la habitación si no conseguiste las plantas verdes arriba. Ahora entra por la puerta y verás que estas en una sala de experimentos, toma él diapositivice del estante y la nota, ahora ve hacia el ordenador, enciéndelo y verás 2 Hunters-Frogs, (al bajar el nivel del agua están libres), así que ahora ve hacia el ordenador y usa el Diapositivice. Tendremos que enfrentarnos a otro puzzle. La Solución: Debes acomodar los gases , de manera que queden de la misma magnitud, es decir, palancas I III y A hacia abajo y palancas II y B a la derecha. Cuando lo hayas hecho te darán el Liquido cultivado, tienes que mezclar los siguientes elementos para conseguir el antivirus: Vaccine + capsule cultured + liquido = Antivirus. Ahora al tratar de regresar los Hunters-Frogs saldrán de sus contenedores, mátalos y cuando pases por el camino al ascensor te saldrán Hunters, así que prepárate, después cuando vuelvas a 1F verás a muchos zombies, mátalos, al llegar al inicio del hospital verás una bomba sal rápido ya que solo tienes 6 segundos. Ahora al salir verás una secuencia de FMV (donde Carlos huye del hospital), entra en la puerta por donde saliste, verás que hay algo en el techo ahora regresa a donde está Jill pero cuando vayas por las escaleras Némesis te saldrá, (estará evolucionado) esquívalo y ve a donde esta Jill, verás una escena (donde Carlos se va) ahora jugaras de nuevo con Jill, llévate la ganzúa, al pasar por el comedor te saldrá Némesis evolucionado, esquívalo y llega a la puerta que esta por el hospital, entra y toma la Llave del Parque del estante de cristal, si quieres toma el spray. Sal y dirígete hacia el parque, entra y verás 2 caminos,

Ve hacia la izquierda y baja las escaleras, mata a los zombies (te pueden salir Hunters- Frogs) y métete en la puerta al final del pasillo, ahora aquí te pueden salir perros o Hunters, mátalos, avanza hasta que veas un cadáver, revísalo para obtener la Llave del Parque 1. Si vas hacia el final del pasillo verás otro cadáver, inspecciónalo para conseguir Balas para la Magnum, verás un puerta pero necesitas la Llave del Parque 2, así que regresa al inicio del parque y ve al camino de la derecha. Una vez allí coge las plantas verdes que están enfrente de donde entras. Ahora ve hacia la derecha para encontrarte con una máquina y otro puzzle. La Solución: Coloca las ruedas

Este quiere hacer filetes con nosotros. Apuntad alto.

Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia

en este orden: Primero, la Gris Izquierda Superior, luego la Negra Derecha Inferior, después la Gris Derecha Superior, la negra Derecha Superior, la Negra Izquierda Inferior y finalmente la Gris Izquierda Superior. Entra por el túnel cuya reja se ha abierto y verás pasar a un gusano enorme, llega hasta el final del pasillo, sube las escaleras y estarás en el Panteón Raccon. Busca las plantas rojas y únelas con las Verdes, ya que pelearás contra un gusanote. Llega al final del pasillo, abre la puerta con la Llave del Parque 1, entra y coge las balas de la mesa y la barra de hierro. Entra en la puerta del fondo es un cuarto de salvación, toma el spray y coge el mechero. Aquí utiliza el mechero con el spray en la chimenea y la barra. Ahora al entrar toma la Llave del Parque 2 y los 2 archivos de la mesa, ahora cuando vayas a salir, verás una corta escena (donde Nicholai dice que su misión ha terminado), salte y verás otra escena con Nicholai, después de la escena ve por municiones y por plantas porque pelearás con un tremendo gusanote (Grave Digger), ahora sal por la puerta que entraste, sentirás un impacto y a continuación una secuencia FMV (aquí aparece el GUSANOTE, cuidado ya que en este modo (HEAVY) es más difícil, ya que con 4 veces que te pegue te mueres). Ahora regresa a donde necesitabas la Llave del Parque 2 (donde cogiste la Llave del Parque 1), entra, sube las escaleras, verás un puente y te saldrá Némesis, por lo que te darán 2 opciones:

NOTA-- Cada camino tiene un final diferente, así que escoge la segunda opción, ya que es el mejor final. Cuando veas la flecha, es donde aparece si elegiste la segunda opción. La solución acertada es la 14.

Primera opción: Tirar a Némesis del puente (SOLUCIÓN 13)

Segunda opción: Esquivar a Némesis y saltar del puente (SOLUCIÓN 14)

4/ LA FÁBRICA RACCON

SOLUCIÓN 13

Jill esquiva a Némesis, logrando empujar a Némesis hacia el puente, ahora avanzaras automáticamente hacia la puerta del final del pasillo, una vez dentro verás una cortina, necesitas la Tarjeta de Umbrella, verás una puerta en medio pero necesitas la Llave de la Fábrica, así que ve a la puerta del final del pasillo, este es un Cuarto de Salvación, verás una escena con Carlos, después de la escena coge las balas y la Llave de la Fábrica, entra en la puerta opuesta de donde entraste. Ahora al entrar de darás cuenta de que estas en una sala de Gases, debes ir quitando los chorros de vapor para acceder al ordenador. Esto es sencillo solo tienes que ir quitando los chorros de vapor, cuando estes cerca del ordenador, desactiva los chorros de vapor, son los que están a la vuelta, ahora activalos para tener acceso al ordenador. En el ordenador, desactivas 1 de las 2 fuentes que cubren la Puerta Doble de ID al lado del ascensor (la verás al entrar por la puerta que te pide la Llave de la Fábrica) ahora al salir verás un ascensor, para bajar



Némesis tiene especial predilección por arrancar cabezas de cuajo. Si dejas que te ponga las manos encima, aunque solo sea una vez, estás perdido. También tiene un bazooka.

El malo de la pelicula. Se parece a Jeremy Irons en "La Jungla de Cristal 3".



Baja las escaleras y coge las balas y el Spray, verás varias máquinas introduce el Sampler, verás otro puzzle, él más difícil de todos.

La Solución: La máquina comprueba la muestra de agua y enseña un gráfico; debajo de este hay 3 gráficos más, A, B y C, que debes mover para que, combinados, sean iguales al de la muestra. Hay truco: fíjate en los espacios que hay en el código muestra y verás que los gráficos A, B y C no tienen esos espacios en el orden correcto; ajústalos así y coloca los espacios de forma correcta. Con esto se desactivan las 2 fuentes de la Puerta de la Doble ID. Regresa a esa puerta y entra, verás una escena donde Nicholai confiesa todo y después lo matan, pero quien será, pues Némesis, ahora introduce el System Disk en el ordenador de enfrente. Asegúrate de tener bastante munición y plantas ya que pelearás contra un poderoso Némesis.

Lo dicho, todo un veterano de Vietnam hecho y derecho, con muy mala leche.

necesitas la Tarjeta de Umbrella y archivar la Llave de la Fábrica. Así que salte y regresa a la puerta que te pide esta llave, entra, coge el mapa y el System Disk de los ordenadores. Mata a los zombies y coge las plantas verdes, ahora verás el ascensor y al final del pasillo esta la Puerta de Doble ID. Así que entra al ascensor. Ahora al bajar del ascensor te pueden salir: Zombies, Hunters o Arañas, mátalos y coge las balas para la escopeta que están en el pequeño pasillo, entra en la puerta al final del pasillo, al salir ten cuidado ya que te saldrán 3 Hunters, mátalos y métete a la puerta del final del pasillo. Este es un Cuarto de Salvación, así que graba si quieres, coge el archivo de la mesa y el Sampler. No se te olvide llevar la Llave de la Fábrica ya que la vas a archivar, y entra en la puerta al final del pasillo.

Entra y verás una escena (donde te aparece Némesis y se quema con el ácido perdiendo tentáculos) prepárate para una batalla a muerte contra Némesis, es un poco chungo matarlo solo dispara a las válvulas de ácido con R2, las apuntara automáticamente ahora solo presiona X para que le caiga ácido a Némesis. Cuando lo hayas matado un tipo tirará la Tarjeta de Umbrella tómala e introdúcela al lado de la puerta por donde entraste, al salir verás una secuencia de FMV (donde Némesis cae a un estante de productos químicos) y una escena (donde te avisan que te vayas de inmediato). Ahora si quieres, regresa al cuarto de los gases e introduce la Tarjeta de Umbrella en el ascensor, al bajar coge la munición y en el estante de frente deposita la Llave de la Fábrica Archivada para obtener el Lanzacohetes, que te va a hacer falta. Ahora regresa a la cortina donde te piden la Tarjeta de Umbrella.Te saldrán zombies, mátalos, coge las plantas verdes y métete en la puerta del final del pasillo, coge las balas de la Magnum en el estante derecho y el Radar, verás una escena con Carlos Oliveira y verás que algo se dirige hacia Ciudad Raccon por el Radar, baja las escaleras, y cárgate de Plantas, ya que como tienes el Lanzacohetes no habrá problema alguno con el Ultimo Jefe, coge el archivo al lado de las escaleras, mata al zombie de enfrente y métete a la puerta del final del pasillo, notaras que estas en un Vertedero, coge el archivo del suelo y métete en la puerta al final del pasillo. Al entrar la puerta se sellará ve hacia la máquina de poder y actívala. Verás que tienes que meter 3 bloques en su respectivo orden.

1.- Al inicio del pasillo 2.- Al final del pasillo 3.- Al lado de la máquina de poder.

Al meter el primero, verás una escena (donde Némesis se junta con Tyrant del RE2). Como tienes el Lanzacohetes, dispárale hasta que se te acabe la munición. Cuando regrese activa el Bloque 2 y el 3 ahora espera y saldrá un poderoso disparo, destruyendo la pared y en el otro acabara con Némesis-Tyrant. Ahora al tratar de salir por la puerta que activó la máquina de poder, Némesis-Tyrant se levantara por lo cual te dará 2 opciones:

PRIMERA OPCIÓN: Matarlo (SOLUCIÓN 15)

SEGUNDA OPCIÓN: Escapar (SOLUCIÓN 16)

SOLUCIÓN 15

Aqui Némesis-Tyrant le escupe a Jill, esquiva el chorro y coge el arma de uno de los cadáveres, despedaza a Némesis-Tyrant y métete a la puerta. continúa...

SOLUCIÓN 16

Escapa y metete por la puerta. continúa...

SUGERENCIA: Escoge la primera, ya que te vengas de todos los S.T.A.R.S. continúa...

Ahora solo activa el ascensor para subir, cuando salgas verás el FINAL MALO. Recuerda que esta fue la primera opción en el puente, que da al final malo, la Opción 2, Solución 14, da al final bueno.

Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia



Todos los escenarios han sido mejorados notablemente. Si con las dos partes anteriores no podíamos jugar con la luz apagada, ten por seguro que con este tendrás que jugar acompañado.

Jill ha mejorado en todo, tanto física como hábilmente. Tendrá que vencer a Némesis.

SOLUCIÓN 14

Aquí Jill se deja caer del puente, por lo que entra en las alcantarillas, una vez allí sube las escaleras y métete en la primera puerta es un cuarto de salvación, así que graba si quieres, toma el archivo de la mesa y el Sampler. Baja las escaleras, coge las balas y el spray y verás varias máquinas introduce el Sampler y verás un puzzle, él mas difícil de todos. Esta es la maquina donde archivas la Llave de la Fábrica, pero por ahora no la tienes. La Solución: La máquina comprueba la muestra de agua y enseña un gráfico; debajo de este hay 3 gráficos más, A, B y C, que debes mover para que, combinados, sean iguales al de la muestra. Hay truco: fíjate en los espacios que hay en el código muestra y verás que los gráficos A, B y C no tienen esos espacios en el orden correcto; ajústalos así y coloca los espacios de forma correcta. Cuando lo logres desactivarás 1 de las 2 fuentes de la Puerta de la Doble ID. Ahora regresa a donde empezaste, sigue derecho hacia el pasillo y verás una escena (donde te encierran los zombies y llega Carlos), después de la escena métete por la puerta del final del pasillo, ten cuidado al salir ya que te saldrán muchos enemigos. Utiliza el bote de dinamita para matarlos, ahora sube la escalera y en la pequeña cuchilla hay balas para la escopeta. Sigue hacia el final del pasillo para meterte al ascensor. Cuando salgas a tu lado izquierdo esta la Puerta de Doble ID, necesitas desactivar una fuente, así que ve a la derecha mata a los zombies y coge las plantas verdes, también toma el System Disk de los ordenadores y el mapa al lado de la puerta del final del pasillo. Entra por la puerta, verás una escena corta con Nicholai (donde te quiere matar), después de la escena, verás una cortina, necesitas la Tarjeta de Umbrella, así que mejor ve a la puerta del final del pasillo izquierdo (ya que si vas del otro lado es la puerta principal, por donde entras en la Primera Opción). Al entrar coge las balas y la Llave de la Fábrica (recuerda que tienes que ir a archivarla a las máquinas, por donde resolviste el acertijo del Sampler) entra en la puerta opuesta de donde entraste. Al entrar te darás cuenta de que estas en el cuarto de Gases, debes ir quitando los chorros de vapor para acceder a la computadora. Solo tienes que ir quitando los chorros de vapor, al

llegar cerca del ordenador desactiva los chorros de vapor, son los que están a la vuelta, ahora activa estos chorros de vapor para tener acceso al ordenador. Desactiva las 2 fuentes que cubrían la Puerta Doble de ID al lado del ascensor, en esta habitación hay un ascensor. Necesitas hacer lo siguiente si quieres obtener el Lanzagranadas: Primero: Obtener la Llave de la Fábrica. Segundo: Ir a Archivarla. Tercero: Tener la Tarjeta Umbrella. Cuarto: Cuando tengas todo lo anterior baja el ascensor con la Tarjeta de Umbrella, coge las granadas y en el estante de enfrente pon la Llave de la Fábrica Archivada.

Regresa a la Puerta de la Doble ID, entra y verás un ordenador, introduce el System Disk y asegúrate de tener bastante munición y plantas ya que pelearás contra un poderoso Némesis.

Entra y verás una escena (donde te aparece Némesis y se quema con el ácido perdiendo tentáculos) prepárate para una batalla a muerte contra Némesis, es medio difícil matarlo solo dispara a las válvulas de ácido con R2, las apuntara automáticamente ahora solo presiona X para que le caiga ácido a Némesis. Cuando lo hayas matado un tipo tirara la Tarjeta de Umbrella, cógela e introdúcela al lado de la puerta por donde entraste, al salir verás una secuencia de FMV (donde Némesis cae a un estante de productos químicos) y una escena (donde te avisan que te vayas de inmediato). Ahora que ya tienes la Tarjeta de Umbrella vuelve al ascensor del cuarto de gases y sigue el procedimiento anterior para obtener el Lanzacohetes. Regresa a la cortina donde te piden la Tarjeta de Umbrella. Te saldrán zombies, mátalos, coge las plantas verdes y métete a la puerta del final del pasillo, al entrar coge las balas de la Magnum en el estante derecho y el Radar, verás otra escena con Nicholai en el Helicóptero (donde te quiere matar de nuevo), por lo que te darán dos opciones:

PRIMERA OPCIÓN: Esconderte

SEGUNDA OPCIÓN: Pelear contra Nicholai

Si te escondes...

Jill se esconde, evitando pelear, por lo que Nicholai escapa, después verás otra escena y verás a Carlos, continúa...

Si peleas contra Nicholai...

Peleas contra el, cuidado ya que desde el helicóptero te lanza misiles, cuando tengas la oportunidad dispárale, en esta alternativa matas a Nicholai. Después verás otra escena y verás a Carlos, continúa...

SUGERENCIA: Si tienes energía de sobra escoge la segunda, ya que te desquitas pero sino la primera opción es valida igualmente. continúa... Carlos te dice que interceptará una llamada, después de la escena, verás que algo se dirige hacia Ciudad Raccon por el Radar, baja las escaleras y cárgate de Plantas , ya que como tienes el Lanzacohetes no habrá problema alguno con el Ultimo Jefe, así que toma el archivo al lado de las escaleras, mata al zombie de enfrente y métete por la puerta del final del pasillo, toma el archivo del suelo y métete en la puerta al final del pasillo. Al entrar por la puerta se sellará, ve hacia la máquina de poder y actívala. Verás que tienes que meter 3 bloques en su respectivo orden.

1.- Al inicio del pasillo. 2.-Al final del pasillo. 3.-Al lado de la máquina de poder.

Al meter el primero, verás una escena (donde Némesis se junta con Tyrant del RE2). Ahora como tienes el Lanzacohetes, dispara hasta que se te acabe la munición, cuando regrese activa el Bloque 2 y el 3 ahora espera y saldrá un poderoso disparo, destruyendo la pared y en el otro acabara con Némesis-Tyrant. Ahora al tratar de salir por la puerta que activo la máquina de poder, Némesis-Tyrant se levantara por lo cual te pondrán 2 opciones:

PRIMERA OPCIÓN: Matarle (SOLUCIÓN 15)

SEGUNDA OPCIÓN: Escapar (SOLUCIÓN 16)

SOLUCIÓN 15

Némesis-Tyrant te escupe ácido, esquívalo y coge el arma de un cadáver y despedaza a Némesis-Tyrant, métete a la puerta continúa...

SOLUCIÓN 16

Jill escapa y se mete a la puerta. continúa...

SUGERENCIA: Escoge la primera, ya que te vengas de todos los S.T.A.R.S. continúa...

Ahora solo activa el ascensor para subir, ya que salgas verás salir a Carlos quien te dice que alguien pregunto por ti (Jill). Ahora ESTE ES EL FINAL BUENO. Ya solo te queda disfrutar de la secuencia final. Y rezar por que el terror tarde en volver...

La verdad es que él no tiene la culpa de ser como es. Lo que pasa es que con esa cara tan fea no le es fácil hacer muchos amigos.



Escríbenos

A continuación, rellena con tus datos la siguiente ficha. Tranquilo, es solo para hacernos una idea de que tipo de lectores leen la revista. Estos datos son confidenciales y en ningún caso serán facilitados a nadie.

Nombre: ______

Apellidos: ______

Edad: ______

Dirección: ______

Población: ______

Código Postal: ______

Muchas gracias por tu colaboración. Entre todos los lectores que nos remitáis la encuesta (basta con que hagáis una fotocopia de esta página o que nos mandéis las contestaciones por Internet) rellenada, sortearemos una suscripción por todo un año a todas las revistas que editamos. Gracias por tu ayuda.

Mail Top

Esta será una sección creada para tí, amigo lector. Esperamos tus cartas para que nos cuentes todas tus dudas y problemas que tengas con tus juegos favoritos. Aquí intentaremos, siempre dentro de nuestros conocimientos, arrojar algo de luz a todas las incógnitas que el mundo Playstation tiene. Pero dado que este es el primer número y todavía no tenemos cartas para la sección, incluímos a continuación una pequeña encuesta sobre este primer número para que nos ayudes a hacer una revista mejor, y entre todos lleguemos a un punto en el que podamos ofreceros la revista que realmente queréis. Esperamos impacientes vuestras respuestas.

encuesta:

1 Puntúa del 1 al 10 las secciones de la revista:

Solo para tus ojos ☐	Japan Previews ☐	Tests Psx ☐
Tests Ps2 ☐	La Puerta Trasera ☐	Correo del lector ☐
El Curioso ☐	El Tramposo ☐	El Tramposo Platinum ☐

2 ¿Añadirías alguna sección? Cuál y porqué.

______

______

3 ¿Quitarías alguna sección? Cuál y porqué.

______

______

4 ¿Qué te ha parecido la presentación de la revista?

☐ Mala ☐ Regular ☐ Buena ☐ Muy Buena ☐ Excelente

5 Para tí, una revista de 32 páginas al precio de 375 ptas es...

☐ Barata ☐ Asequible ☐ Cara ☐ Muy Cara

6 Cuando compro una revista de videojuegos...

- Me interesan más las imágenes que el contenido ☐
- Me interesa más el contenido que las imágenes ☐
- Me interesan por igual el contenido y las imágenes ☐

7 Para que una portada me atraiga....

- Tiene que tener tías buenas ☐
- Tiene que tener imágenes de los últimos juegos ☐
- Tiene que tener una presentación llamativa, aunque las imágenes no tengan mucho que ver con el contenido ☐

8 ¿Para que una revista te atraiga tiene que dedicarle mucho espacio a la publicación de trucos nuevos y antiguos?

______

9 ¿Cuántas horas dedicas a la semana para jugar con tu consola?

2 a 4 ☐ 4 a 6 ☐ 6 a 8 ☐ Más de 8 horas ☐

El curioso

En esta sección iremos dando a conocer imágenes, noticias, en fin, cosas curiosas en general que tienen que ver con el mundo de la Playstation y sus personajes.

Y como no podía ser de otra manera, tenemos que hablar de Lara Croft. Pero no de la Lara virtual, o de la Lara de los cómics, esta vez hablaremos de la Lara peliculera. Y es que por fín, después de mucho, pero que mucho tiempo sin saber nada del famoso proyecto de llevar las aventuras de nuestra exhuberante e inquieta Lara a la gran pantalla, lentamente se van haciendo públicos más detalles. Primero hagamos algo de historia: después de Tomb Raider II y justo antes de salir al mercado Tomb Raider III, Paramount Pictures entró en contacto con la gente de Core para ver como acogerían la idea de hacer una película sobre la serie de juegos de Tomb Raider. Como es lógico, la idea fue muy bien acogida y las negociaciones comenzaron. Sin embargo, la actriz que interpretara a Lara en la gran pantalla tendría que ser una mujer a la vez que espectacular (dada la anatomía de nuestra heroína) convincente en su papel.

UNA ELECCIÓN DIFÍCIL

Sí, ya se que más de uno querría que "actrices" como Pamela Anderson se hicieran con el papel, dado su espectacular físico, pero ¿realmente nos convencería de que es Lara? (habrá algunos a quien eso no le importe, mientras vean a Pamela saltando con un top muy ceñido).
En principio, los rumores apuntaron a una actriz, que si bien se ha consolidado en el "star system" de Hollywood, creo que no acabaría por convencernos del todo. Me refiero a Sandra Bullock, la que parece que finalmente no aceptará el papel.

AL GRANO

Después de sufrir el proyecto varios retrasos y de anunciar numerosas veces que en Noviembre del año pasado se iniciaría un casting para determinar quién sería la actriz que se haría con el papel (rumoreando que, actrices como Demi Moore, Elizabeth Hurley o Catherine Zeta Jones podrían conseguir el papel), finalmente todo volvió a quedar en agua de borrajas. Y es ahí donde entramos, porque gracias a nuestros espías repartidos por todo el mundo hemos podido averiguar que el proyecto sigue adelante, y que una actriz desconocida de unos veinte años (de la que solo se conoce su nombre, Kim, supongo que de Kimberly) será quién de vida a nuestra heroína, precisamente para evitar el asociar una cara famosa con Lara y que no acabemos de creérnosla desde el principio.
Según nuestro espía, Kim tiene formación teatral, aunque no mucha delante del telón, por lo que parece. Se está preparando un nuevo guión y parece ser que Tailandia y México serán los lugares donde se rodará gran parte de la película, contando en principio con un presupuesto de entre 30 y 50 millones de dolares.
Parece ser también que Phil Meyhew (director de fotografía de Goldeneye) está involucrado en el proyecto. Es posible que durante el mes de marzo más datos vayan haciéndose públicos, así que seguiremos informando en cuanto nuestros espías nos manden noticias nuevas. Mientras, tendremos que seguir soñando... con Lara, claro.



Aquí tienes todos los trucos para las últimas novedades. ¡Disfrútalos!

Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos

Toy Story 2

Abrir todos los niveles:
En la pantalla del título, presiona arriba cuatro veces, abajo 2 veces, arriba 2 veces y abajo 3 veces. Si lo has hecho bien, tendrás acceso a todos los niveles.

Xena Warrior Princess

Invulnerabilidad

Con este truco no podrán matarte. Ve a la pantalla del menu principal y presiona esta secuencia: arriba, arriba, arriba, circulo, cuadrado, arriba, derecha, izquierda.



Ready 2 Rumble

Truco:
Jugar con los luchadores de todas las categorias (Bronce, Plata, Oro y Campeonato).

Para poder jugar con Kemo Claw (luchador clase Bronce) en el modo Arcade, selecciona la opción Campeonato e introduce como nombre BRONZE. Vuelve a la pantalla del título y al entrar en el modo Arcade encontrarás a Kemo disponible. Para conseguir a Bruce Blade (luchador clase Plata) haz lo mismo pero introduciendo como nombre SILVER. Para jugar con Nat Daddy (luchador clase Oro) introduce como nombre GOLD, y si eliges a Damien Black (luchador clase Campeonato) introduce como nombre CHAMP.



Spyro 2

Demo de Crash Team Racing.

En la pantalla del título mantén pulsados L1+R2 y pulsa cuadrado.



Grand Thef Auto 2

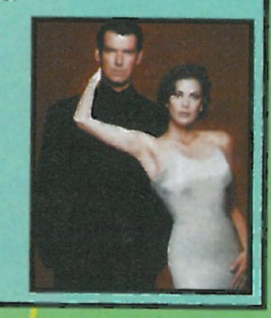


Conseguir dinero sin problemas.
Para conseguir dinero sin dificultades, hazte con un taxi y dedicate a recoger viajeros. Cada uno te pagará 5$. Poco a poco puedes tener un montón de dinero.

Más trucos:
En la pantalla del nombre, introduce estos códigos:
1.000.000 de puntos: **BIGSCORE**
500.000$: **MUCHCAH**
Todas las armas: **NAVARONE**
Seleccionar nivel: **ITSALLUP**
Energía ilimitada: **LIVELONG**

Tomorrow Never Dies

Trucos:
Todos estos trucos se introducen en la pantalla que aparece al dar a la pausa durante el juego. Si haces bien la combinación, volverás automáticamente al juego con el código activado.
Todas las armas: Select, Select, Círculo, Círculo, L1, L1, R1 y R1.
50 botiquines: Select, Select, Círculo, Círculo, Triángulo y Select.
Modo Debug: Select, Select, Círculo, Círculo, L2, R2 y L2.
Desactiva Modo Debug: Select, Select, Circulo, Circulo, R2, L2 y R2.
Máxima energía: Select, Select, Círculo, Círculo, arriba, arriba y abajo.
Invencible: Select, Select, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo y Triangulo.
Pasar de nivel: Select, Select, Circulo, Círculo, Select y Círculo.



Medal of Honour

Trucos:
Para abrir el primer nivel de cada misión, introduce estos códigos:

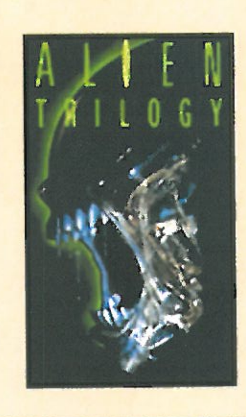
1 RETUNG
2 ZERSTUREN
3 BOOTSINKT
4 SENFGAS
5 SCHWERES
6 SICHERUNG
7 GESAMTHEIT

Jugar como wolfgang: **HOODUP**
bismark: **WOOFWOOF**
raptor: **SSPIELBERG**
Coronel muller: **BIGFATMAN**

Más trucos:
badcopshaw: munición infinita
most medal: eres invisible
beachball: puedes jugar con noah
herrzombie: puedes jugar con otto
finesthour: puedes jugar con winston churchill
sspielberg: puedes jugar con ¡un dinosaurio!
Conseguir más personajes en modo Multijugador:
"FINESTHOUR": Winston Churchill
"SSPIELBERG": Raptor
"WOOFWOOF": Bismark
"ROCKETMAN": Van Braun
"HOODUP": Soldado nazi muy duro
"PAYBACK": William Shakespeare

No podemos olvidar que aún existen muchos juegos "antiguos" que seguimos sin poder acabar por no disponer de trucos. ¡Eso se acabó! Aquí teneís trucos para todos vuestros juegos Platinum.

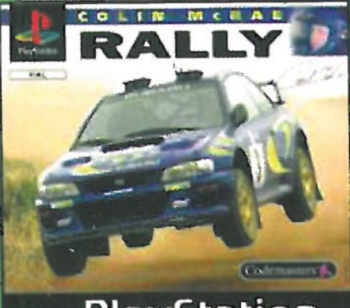
Alien Trilogy
Passwords



Ventajas:
IGOTPINK8CID BOOTSON
Elegir nivel:
GOLVLxx. Sustituye las xx por el número del nivel en el que quieras jugar.
Invencible:
FVNKYGIBB0N
Todas las armas:
FISHINGFOR-GVNS
Escudo ilimitado:
FILLMYPOC-KITS

Colin McRae Rally

Trucos:
Introduce cualquiera de estos códigos en lugar de tu nombre:
Peasouper: Niebla en todos los escenarios
Buttonbash: Aceleramos machando los botones del pad
Heliumnick: Cambia la voz del copiloto por otra más graciosa

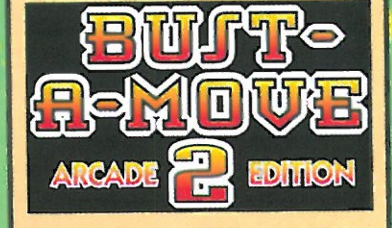


Directorcut: Permite "jugar" con las repeticiones
Kitcar: Activa la función Super turbo, pulsando Select cuando la barra verde esté llena.
Moreoomph: Motores con el doble de potencia
Forklift: Dirección en las cuatro ruedas
Blancmange: Si juegas en el modo rally o trial mode nuestro coche será de gelatina
Nightrider: Conducir siempre de noche.
Se abrirán algunos circuitos cerrados.

Bust-a-move 2

Trucos:
Fases nuevas.
En la pantalla "Game Start", "Time Attack" y "Options" pulsa esta secuencia: R1, arriba, L2 y abajo. Después entra en el modo Puzzle.

Llegar al final.
En la pantalla "Start", pulsa: X, izquierda, derecha y X. Todos los caminos se abrirán.



Medievil

Trucos:
Mientras estás en el juego, pausa el juego y pulsa esta secuencia mientras mantines pulsado el botón L2: abajo, arriba, cuadrado, triángulo, triángulo, círculo, abajo, arriba, cuadrado y triángulo. Si lo has hecho bien, entre las opciones que aparecen al pausar el juego verás que han aparecido dos más. Una te permite elegir el nivel en el que quieres jugar, y la otra te proporciona invulnerabilidad.

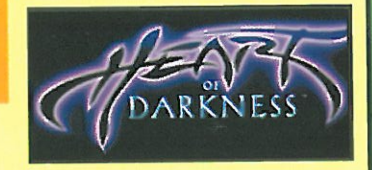


Tenchu

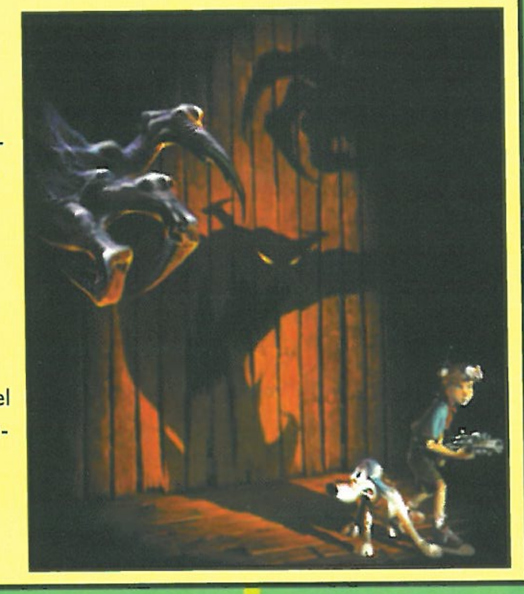
Trucos:
Recuperar toda la energía.
Pausa el juego y pulsa esta secuencia: cuadrado, cuadrado, triángulo, triángulo, derecha, derecha, arriba e izquierda.
Descubrir todos los objetos y armas.
En la pantalla de selección de armas y objetos, presiona R1 y sin soltarlo pulsa esta secuencia: cuadrado, cuadrado, triángulo, triángulo, derecha, derecha, arriba y abajo.
99 items seleccionables.
Para poder llevar tantos items encima, presiona R2 en el menú de objetos y sin soltarlo, pulsa esta secuencia: cuadrado, cuadrado, triángulo, triángulo, derecha, derecha, arriba y abajo.
Selección de nivel.
En la pantalla de selección de nivel presiona R1 sin soltarlo y pulsa esta secuencia: cuadrado, cuadrado, triángulo, triángulo, derecha, derecha, arriba y derecha.



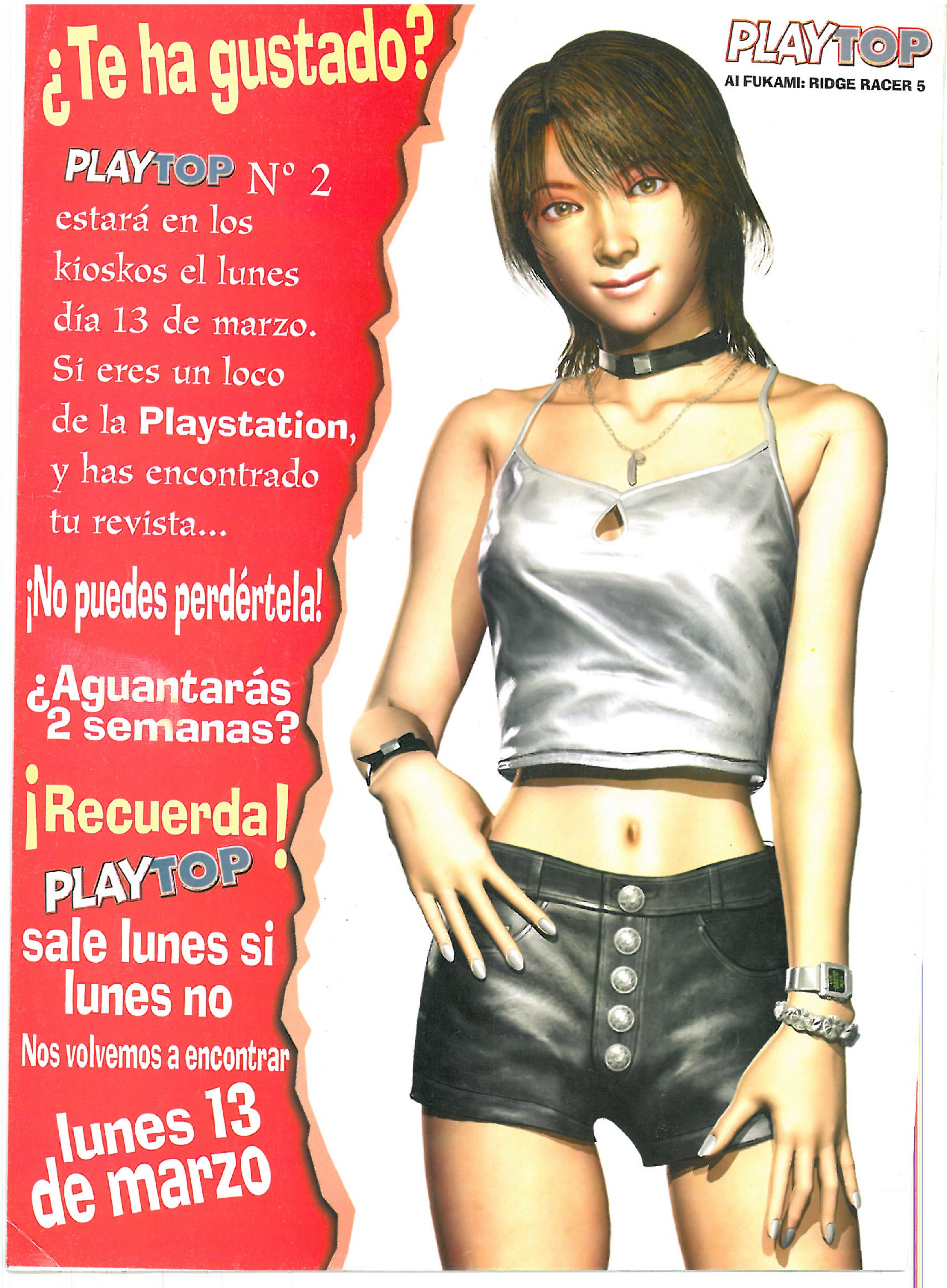
Heart of Darkness



Trucos:
Selección de nivel.
Este truco te permitirá acceder a cualquiera de las 8 fases del juego y a cada uno de sus niveles correspondientes.
Para activarlo, apaga la consola y sitúa el mando en el puerto para el segundo jugador. Ahora presiona los cuatro botones superiores, L1, L2, R1 y R2, enciende la consola (tienes que tener el juego dentro, claro) y espera a que aparezca la pantalla del menú principal, sin soltar los botones. Cuando llegues a la pantalla del título suelta los cuatro botones y cambia el mando al puerto 1. Ve a la pantalla de opciones y en "Load Game" verás que puedes elegir el nivel en el que quieres jugar.



Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos


¿Te ha gustado?
PLAYTOP Nº 2
estará en los
kioskos el lunes
día 13 de marzo.
Si eres un loco
de la Playstation,
y has encontrado
tu revista...
¡No puedes perdértela!
¿Aguantarás
2 semanas?
¡Recuerda!
PLAYTOP
sale lunes si
lunes no
Nos volvemos a encontrar
lunes 13
de marzo
PLAYTOP
AI FUKAMI: RIDGE RACER 5